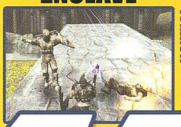
METAL GEAR SOLID 2 teljes guide

INDIANA JONES végigjátszás

ENCLAVE lexikon



TELJES JÁTÉK:

REAL-TIME STRATÉGIA

CD GAMES

2003/3 - MÁJUS • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

6 SzuperVégigjátszás:

- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Metal Gear 2: Substance
- Enclave
- Praetorians
- Vietcong
- IGI 2

11 METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE oldalas SZUPERGUIDE!

Bemutatók:

- Homeworld 2

Teljes játékok:

- Captain Pork
- Dark Wars
- Gunner 3
- Space Jack
- Space Monopoly

+ 10 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- UT2003 - Deathball
- PalmOS emulátor
- Q3 - Pinball
- Wings 3D
- BF1942 - Merciless

+ retro játékok kifulladásig

Duplázz velünk!

Egyet fizetsz, Kettőt kapsz!

Ha a 2001-ben, 2002-ben, vagy 2003-ban megjelent újságjainkból rendelsz, akkor minden szám mellé küldünk egy ajándék lapot az 1998-1999-es évből.

Az ajándék lapok mindegyike 2 CD-t és egy poszert tartalmaz.

Akciónk a készletek erejéig, vagy 2003. június 30-ig tart.

Ne hagyd ki a lehetőséget, ne feledd:

Egyet fizetsz, Kettőt kapsz!

2000/1-6	300 Ft/db	2001/1-6	500 Ft/db
2002/1-2	700 Ft/db	2002/3-5	800 Ft/db
2002/6	1000 Ft/db	2003/1-2	1200 Ft/db

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
A laphoz mellékelt csekk használata esetén, a közlemény rovatba kérjük feltüntetni a megrendelt lapok megnevezését!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Akciós áraink utánvétel esetén a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

TARTALOM

Sziasztok!

Jelen számunk Murphy törvényei szerint készült, hiszen az utolsó pillanatig kénytelenek voltunk várni, hogy az igazán nagy nevekkel örvendeztethessünk meg titeket. Bizton állíthatjuk, hogy megérte, hiszen igazi csillagzuhatagot sikerült összehozni. Igaz ennek ára is volt, hiszen kicsit nagyobbak lettek a leírások, ennek következtében kevesebb játékról tudunk teljes megoldást kínálni. A választék azonban tényleg pazar, így semmi okotok nem lesz a csalódásra. Itt van mindjárt Indy barátunk, ki visszatért a rossz kergetésére híres ostorával. Belekezdünk az utóbbi idők egyik legizgalmasabb akció/kalandjának, az Enclave-nek a tesztelésébe is, ez a program nagyon meglepett mindenkit, hiszen a maga kategóriájában nagyon rég készítettek ennyire minőségi játékot. Akciózunk egyet Vietnámban, és ellátogatunk a szinte már szokásossá váló kommandós kiképzésre is két másik program képében.

A legnagyobb és legellentmondásosabb leírásunk azonban a Metal Gear Solid 2-ről készült giga végigjátszás. Kicsit féltünk ettől, hiszen konzolos átiratról volt szó, azonban ha elfelejtjük az irányítás nehézségeit, akkor igazi mesterműről van szó.

Néhány szót ejtenénk a CD tartalom változásairól is. Mostantól kezdve pár számon keresztül próbaképpen a második CD-n a teljes korongot elfoglaló játékot találhattok. Kíváncsian várjuk véleményeteket, hogy a kicsit lecsökkentett demo tartalom nem zavar-e titeket, annak fejében, hogy egy komolyabb teljes játékot vehettek kézhez a laphoz. Ez a változás csak méretileg érinti a másik CD tartalmát, igyekeztük úgy összeválogatni a szokásos rovatokat, hogy szinte észre se vegyétek a különbséget. Véleményeteket mindenképpen várjuk ezügyben, addig is jó szórakozást kívánunk aktuális számunkhoz.

[A laphoz csomagolt csekkel szeretnénk megkönnyíteni azok dolgát, akik régebbi számainkat szeretnénk postaköltség nélkül megrendelni, vagy előfizetni. Használjátok ki a remek alkalmat!]

IDOGI

Bemutatók

4 Homeworld 2

Végigjátszások, Guide-ok

6 Preatorians

12 Indiana Jones and the Emperor's Tomb (1. rész)

24 Vietcong

28 IGI 2

32 Enclave (1. rész)

34 Metal Gear Solid 2

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

A CD GAMES következő száma 2003 júliusának elején jelenik meg, teljes játékunk pedig Gorky 17 nevű akció/RPG játék lesz, méghozzá teljesen magyarul.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 14-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Praetorians

HOMEWORLD 2

Alig néhány hónapja, hogy felröppent a rémhír, miszerint a Sierra kedvenc űrstratégiánk készülő folytatását a szemetesbe dobta. Bár a dolog hápogott, és gyanúsan nagy kacsaszag terjengett a levegőben, de befutott néhány megerősítés is – gondolom, ugyanattól a vicces kedvű inkubátorszökevénytől, aki útjára indította mindezt – míg végül a homályból előállt a Sierra egyik fejese, és határozottan tagadta, hogy a cégnek a Relic torkán lenne a keze. A Vivendi tavaszi bemutatója eloszlatta a maradék kétségeket is. Lesz Homeworld 2. Az 1999-ben debütált többszörös bajnoknak a küldetéslemez után csak beérik a folytatása...

Van egy jó hírem azok számára, akiket eddig elkerült ennek az igencsak súlyos stuffnak az árnyéka, a Homeworld 2 ugyanis nem igényli majd az előzmények ismeretét. Persze némileg tisztább a kép, ha tudjuk, hogy egy távoli kultúra ébredésének voltunk tanúi, amikor a Hiigaranok kiásták a Kharak bolygó homokja alatt szunnyadó ezeréves űrhajót. Ez a felfedezés ugyanis tisztán kimutatta, hogy az eddigi tévhittel ellentétben nem őshonosok itt, csupán számüzöttek. Ez motiválta az előző részekben a játék főszereplőit arra, hogy anyahajó fundálásába kezdve ráálljanak a hazavezető csillagösvényre. Az út azonban zord vidékeken és számos morcos űrlakón át vezetett a távoli úti cél felé, így meg-megállva begyűjtették velünk a nemesebb matériákat, flottát fabrikálhattunk, tudományos kísérletek egész sora indult a haditechnika finomítására, és módszeresen szétszedtük az ellenünk vétkezőket. A pályák közti átmenetben a megszerzett tudás és a flotta nem tűnt el a kódok útvesztőiben, minden alkotásunk végigkísért egészen a 'The end' tábláig. Nos, ez itt sem változik. Amit egyszer megépítünk, az selejt koráig velünk vándorol. Egyébként hasonló rendszer lesz a hazai berkekben formálódó Galaxy Andromeda-ban (IG3) is.

Kiindulási pontként örömmel jelenthetem: hazaértünk, igaz, száz év röppent el a legutolsó találkozásunk óta, s az élet továbbra sem fenékig tejfel, mert a galaxis eldugott szegletében kegyetlen faj (a vaygr) tolakszik előre, birtokolva az ősök összes tudását. Ideje tehát kiásni a csatabárdot, és megismerni számüzetésünk igazi történetét. A renderelt videókkal, ingame bejátszásokkal megtűzdelt sztori 15 küldetésre lebontva kerül tálalásra, a zenei aláfestés továbbra is a klasszikus síkon marad, remélhetően legalább olyan jó minőségben, mint eddig.

A Homeworld és a kiegészítő lemez, a Cataclysm után a Relic a génmanipulációs RTS-ek tárgykörében a felszíni lehetőségekkel ismerkedett. Az alig néhány hónapja megjelent Dr. Moreau szigetére hajazó állatkertben – az Impossible Creatures-ről van szó – újra padlóig koppant a játékosok álla, a gárda aranykeze ismét megvillant. S, hogy mindez ne pusztán a púpos-ebihal-oroszlánt gyarapítsa, az IC-hez kifejlesztett speciális effekteket, robbanásokat tartalmazó segédprogramot a Homeworld 2-ben is hasznosítják, értelemszerűen idomítva a megváltozott körülményekhez, sőt az ötletgazdát, Nick Carotát máris átirányították ehhez a projecthez. Bár az eredeti 3D-s – akkor forradalmiként emlegetett – látvány még mai szemmel is elfogadható, mégis az alapoktól kezdve újragyúrják az egészet. Komoly változás, hogy a tér kitárulkozása révén egy komplett galaxis képeivel ismerkedhetünk majd, sőt mostanában divat 'összeszemetelni' az univerzumot kozmikus gáz- és porfelhőkkel, kő- és roncsmezőkkel, fontos szerepet szánva ezeknek az elemeknek a stratégiában. Így a szenzorok megbolondulnak, az alrendszerek károsodnak, vagy más meglepetések érhetnek, ha eltávolodunk a tiszta űrtől, ám ez kiváló alkalom is egyben, hogy elrejtsük hajóinkat a kíváncsi szemektől. Néhány elárvult hajóroncs piszkolja be még a látóteret, várhatóan ősi technológiák, vagy egyedi tudományos értékű kincsek hordozóiként.

A sorozat sokat emlegetett egyenhajóit felspécizték mind vizuálisan, mind értékrendjük szerint; már messziről, csupán formájuk alapján könnyen azonosíthatók lesznek a típusok, és a játékos maga is

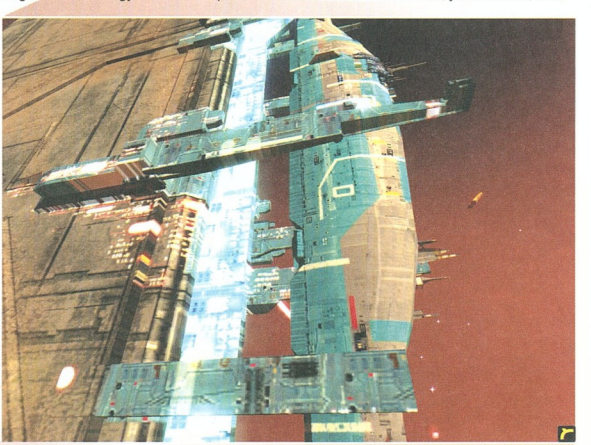
rendelhet színválasztékot az aktuális flottához. Az igazi változás azonban a Nvidia és az ATI kártyáknál történt többszöri generációváltás következtében most már időszerű vertex- és pixel shader motívumok, a dinamikus fények és tükröződő felületek hajótestre való felvitelét jelenti. A sérülésmodellezés léptékét minősíti, hogy szabad szemmel felmérhető a bekövetkezett károsodás.

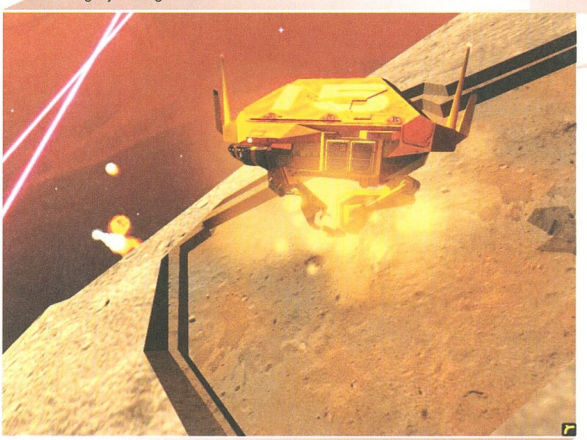
A kezelőfelületből kiszedték a zavaró sallangokat, csak az maradt, ami nélkülözhetetlen, a panorámaképet nyújtó új kameraállás pedig remélhetőleg átláthatóbbá teszi a csatateret. A 'mélységi' mozgás marad, teljes 3D-ben irányíthatjuk az egységeket, s bár a vezénylés túlzottan nem követelte meg, de maximum kétklikknyi távolságra lebontottak és elérhetővé tettek minden funkciót.

Érdekes, hogy míg az anyahajó szerepe nem változik, feltűnnek már mellette menedzselős feladatokat – specifikusan, tehát nála jobban, gyorsabban – ellátó önálló, külső egységek, mint például a hajógyár. Továbbá a vaygr és hiigaran flotta alapvetően más-más értékrendszer szerint építkezik, míg a hazai erők a tömény brutalitásra gyúrnak, komoly méretű hadihajókat felvonultatva, addig a túloldalon gyorsabb, fordulékonyabb, no és persze kisebb csillaghajók flangálnak. A nagyobb persze nem feltétlenül jobb is. Az előző részben sikerült egyensúlyban tartani a rendszert, az utolsó pályákon még mindig szükség volt a vadászokra éppúgy, mint a korvettekre, fregattokra, és ez most sem lesz másképp. Hiába ront be egy csatahajó a harc sűrűjébe iontölteteket eregetve, kíséret nélkül a sorsa gyors halál.

A Relic különösen büszke az új hiigaran csatacirkálóra, amely az eljövendő csapásmérő egységek zászlóshajójának lett tervezve, de mint mondták, nincs az a tűzerő, ami a gondolkodást vagy a józanul összeállított – mixelt – flottákat kiváltaná. Az imént említett csapásmérő egység létrehozása egyébként a csoportkijelölésen alapszik, ha különböző hajókat veszünk egy kalap alá, tudni fogják, hol a helyük, alakzat megjelölése nélkül pedig maguktól elrendeződnek: a zászlóshajó középen, vadászok az ornál, bombázók körkörösen, fregattok hátul, és így tovább. A vontatóhajók szerepét még nem erősítették meg, de vétek lenne kihagyni az előző részek legjobb poénját, azaz remélhetőleg újra ellophatunk néhány idegen technikát. A már megépített hajók egyébként továbbfejleszthetők, fegyverzetük limitálva ugyan, de upgrade alá esik, és a tapasztalati alapon működő szintlépés sem hiányzik.

Az alrendszerek bevezetése fontos momentuma a HW2-nek, javító modul, álcázó mezőt generáló egység, tűzvezérlő központ, vadászokat kitermelő függelék aggatható a nagyobb hajókra, mint ahogy az anyahajóra is, magától értetődő hátulütőjük viszont, hogy egyenként becélozhatók és semlegesíthetők. Komoly meglepetés érhet, ha például a fregattokat gyártó dokkot találat éri, innentől a stratégiát úgy kell alakítani, hogy ez a részleg kiesett a termelésből.





Jelenleg pre-alfa kondíciónál tart a Homeworld2, a megjelenés dátuma épp a nyaralási szezont – július, augusztus környékét – célozza. Az már most biztosra vehető, hogy komoly konkurenciája lesz a Mithis-féle Galaxy Andromedának, bár a bump mappingolt magyar hajók remélem, helyben hagyják a Homeworld számüzöttjeit. ;-) A hat játékosra tervezett multiplayer rész a választható fajok eltérő kutatási és a technológiai különbségei miatt nem csekély súllyal nehezedik a latba. A különböző játékmódok kialakítását elősegítő script-rendszer, a SCAR segítségével pedig most térképezik fel az esetlegesen szóba jöhető – a hagyományostól jócskán eltérő – multiplayer módokat, és a kiadást követően a rajongókat is szeretnék munkára fogni egy hajófabrikálási felület segítségével.

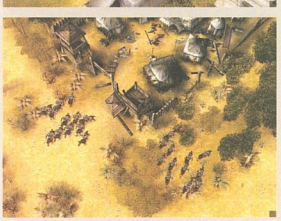
Tika

PRAETORIANS

Tippek a játékhoz

1. Mindenfajta csapatnak van létjogosultsága az egész játék folyamán. Nincsen mindenek felett álló egység, amely minden területen tökéletes, mindenkinek van ellenszere. Ahhoz, hogy hatékonyan harcoljunk, vegyes seregeket kell felállítani.

2. A kiegészítő csapatok (auxiliary infantry) az építők szerepét töltik be. Feladatuk a



helyőrségek felépítése, ahol a kiképzés folyik, hidak megjavítása, továbbá őrtornyokat és ostromgépeket is ők hozhatnak létre. Minden általuk készített eszköz javítható, ráadásul az épületek ingyenesek is! Bár harcolni is lehet velük, nagyon gyengék, ezért csak végszükségben küldjük csatába őket.

3. Az íjászok (auxiliary archers) nagyon hatásosak az ellenség távolról történő gyengítésére, de közelharcban – illetve a légiósok teknősbéka alakzata ellen – használhatatlanok. Nagyon vigyázzunk rájuk, mert az ellenséges lovasság szinte mindig őket támadja először. A legjobb, ha tornyokba vagy a lovasok legtöbbje számára járhatatlan erdőbe rakjuk őket. Épületek és ostromgépek ellen kiválóak, mert könnyen felgyújthatják azokat, amelyek így sokkal hamarabb – ha már lángolnak, akkor maguktól is – megsemmisülnek. Bár a parittyások jobban bírják a gyűrődést, és afféle „páncéltörőként" is működnek, épületek esetében gyengébbek a gyújtogatás képességének hiánya miatt.

4. A lovasságot az ellenség hátbatámadására, a hátul lévő gyengébb egységek (íjászok, ostromgépek) megsemmisítésére használjuk. Ha lehet, ne küldjük be őket a csata forgatagába, és lándzsások ellen csak akkor erőltessük őket, ha tényleg nincs más csapat a közelben.

5. Feltétlenül tartsunk orvost a csapataink mellett, nagyban megnöveli katonáink élettartamát. Hasonlóképpen lehetőség szerint centurio is legyen minden seregben.

6. Létfontosságú a felderítés, ezért legalább 2-2 farkas és sólyom felderítőnk legyen kéznél. Előbbi képes az erdőkben rejtőző ellenségek kiszúrására is, míg utóbbi a nyílt terepek kikémlelésében jobb. Az állatokért nem kell aggódni, nem pusztulnak el, ezért minden hadmozdulat előtt bátran és alaposan kémleljük ki a terepet velük.

7. A terepnek létfontosságú szerepe van. A magaslatokon álló csapatok a lentiek számára láthatatlanok (kivéve, ha azok őrtoronyban vagy ostromtoronyban (!!!) vannak), ráadásul az íjászok hatótávolsága is nagyobb, ha dombon állnak. Az erdőkben lévőket pedig a fentről nézelődők elől takarják el a lombok, ahhoz hogy észrevegyék őket, be kell küldeni a fák közé egy csapatot vagy egy felderítőt. Fontos az is, hogy bizonyos csapatok (római lovasság, ostromgépek, lándzsások) nem képesek bemenni az erdőbe, valamint a legionáriusok nem tudnak átkelni a gázlókon – csak hidakon. Ezeket figyelembe véve, ha jól választjuk meg csapataink helyét, akár többszörös túlerőt is legyőzhetünk.

8. A katapult és a balliszta lassú fegyver, amit az ellenség könnyen felgyújthat vagy szétverhet. Előnyük viszont, hogy hatótávolságuk elég nagy, és álló célpontok ellen használva nagy veszteségeket tudnak okozni. Míg a katapult tapasztalataim szerint nem sebzi a saját csapatokat, addig a balliszta lövedéke kíméletlenül lemészárol MINDENKIT, aki az útjába kerül, függetlenül attól, hogy milyen ereje és védettsége van. Ezek a fegyverek egyébként alapból nem tüzelnek önállóan, kézzel kell agresszív módba kapcsolni őket – ballisztánál ezt kétszer is gondoljuk meg!

Kezdjünk bele a küldetések elemzésébe. Az első négy gyakorló pályához sok tanácsot nem lehet adni – kövessük a gép utasításait, akkor nem lesz probléma.

5. Küldetés: Crossing the River Arar

Ebben a küldetésben meg kell keresnünk Divitiacust, a renegát druidát, és el kell foglalnunk a térképen lévő két települést. Induló csapatunkkal célszerű a térkép széle mentén végigmenni az első faluhoz. Miután ezt bevettük, gyártsunk le annyi sereget, amennyit csak tudunk. A folyó irányából több támadás is érkezik, ezt védekezzünk ki. Ezután irány a két híd. Elsőként a felsőt javítsuk meg, ez ugyanis a szigetre vezet, amely magaslat lévén jó hely egy osztag íjásznak – a gép telepített is csapatokat ide. Mivel ezen a hídon keresztül legionáriusaink nem tudnak átmenni a túlpartra (a híd után sekély víz van), irány lefelé a másik átkelőhely. Kutassuk át az erdőket rendszeresen, mert elég sok íjász bujkál bennük, akik nagy károkat tudnak okozni vonuló csapatainknak. A hídnál megtaláljuk a druidát, onnan nem messze pedig 2 csapat lovas is csatlakozhat hozzánk. Ezután irány a túlparton lévő település – a közelében nagyon sok ellenséges sereg van, itt komoly csatára számítsunk. Hasznos, ha felhúzunk néhány katapultot, és csapataink egy részét az erdőben helyezzük el.

6. Küldetés: Escort to Bibracte

Itt el kell juttatnunk Titus Labienust és Publius Liciniust Bibracte városába. A pálya elején először védekeznünk kell. Ez könnyű feladat, mivel alapból magaslaton va-

Fejlesztő:
Pyro Studios
Kiadó: Eidos

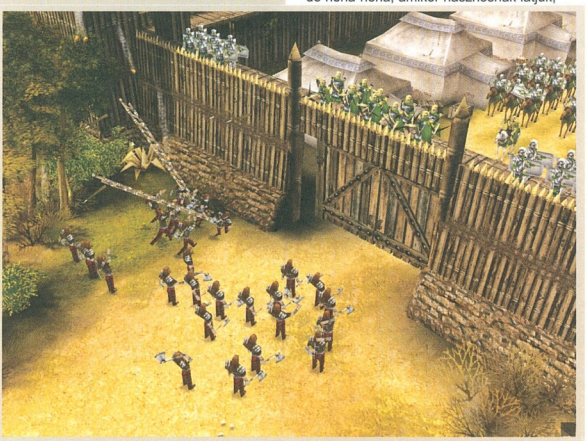
Megjelenés:
2002-Február-28

Kategória: Stratégia

http://www.praetoriansgame.com/

gyunk. Helyezzük el íjászainkat a dombokon (egy csapatot vigyünk a Wolf Scouthoz), a gyalogságot pedig rakjuk le a központi magaslat két oldalán – minél hátrébb tesszük őket, annál több ideje van íjászainknak ritkítani az ellent. Verjük vissza a támadást, majd miután minden elcsendesedett, kezdjük el végrehajtani a feladatot. Ezen a térképen két város is van, de csak az egyikkel – a térkép jobb oldalán lévővel – érdemes foglalkozni. A kacskaringós út helyett, ahol lépten-nyomon ellenségbe ütközünk, az íjászokkal, a hadvezérekkel és a kiegészítő gyalogsággal a térkép széle mentén egyenesen osonjunk át a tó mellett a város felé.

Hozzuk ide a légiósokat is, bár ők nem tudnak átkelni, jók a lentről jövő ellenség felszámolására. Az erdőben állva csalogassuk lőtávolságba az ellenfeleket, és pusztítsuk el őket. Folyamatosan derítsük fel a terepet, és miután tiszta a levegő, foglaljuk el a várost (figyeljünk rá, hogy őrzik, de az erőnk elegendő a védők leverésére). Amint miénk a település, gyártsunk csapatokat, és készüljünk fel a támadásra. A végcél a bal alsó sarokban lévő város. Igen erős seregek vannak a híd előtt, megint cselezzünk! A térkép alján, durván középen van egy domb – itt egy ellenséges balliszta figyel. Hozzunk a jobbra lévő erdőbe 3 légiót, legalább ennyi íjászt, és az úton is készítsünk össze egy csapatot. Rohanjuk le a ballisztát, és íjászainkkal sprinteljünk a dombra. Innen tökéletes védettséget élvezve meg lehet sorozni a hídnál lévő csapatokat. Ezek persze egyből megindulnak, hogy megbüntessék embereinket, ekkor kapjuk oldalba őket a katonáinkkal. Így viszonylag könnyen legyőzhetjük a híd őrzőit. Ezután nincs más dolgunk, mint a két centurióval belovagolni a városba.



7. küldetés:
Of all the gallic tribes
Feladatunk, hogy 20 percen keresztül tartsuk az erődöt, melyet az egyesített gall seregek ostromolnak. Amint megkapjuk az irányítást, minden emberünkkel kezdjünk katapultokat építeni, és a barakkban azonnal kezdjük meg a csapatok kiképzését (2 orvost az elején, majd íjászokat és legionáriusokat vegyesen).
A lovassághól két csapatot hagyjunk kinn, a harmadikat hozzuk be az erődbe – ezek jók lesznek a magányos íjászok és katapultosok legyőzésére. Az elkészült katapultokat hozzuk a falak tövébe, és feltétlenül állítsuk agresszív módba őket, hogy maguktól is tüzeljenek. Íjászainkat helyezzük el a falakon és a tornyokban. A támadások nagy része felülről érkezik, ide összpontosítsuk erőinket. Nagyrészt maradjunk az erődön belül, de néha-néha, amikor hasznosnak látjuk, támadjunk ki néhány csapattal, főleg a faltörő kosok megjelenésekor – viszont a bejáratnál mindig maradjon legalább 1 légió, nehogy betörjön az ellen. Ha megsemmisül a kapu, ne essünk kétségbe, nem nagy dolog, csak ezentúl mindig álljon valaki a bejáratban (stand ground módban). Mindig legyen a falakon gyalogság, hogy az ostromlétrán feltörekvőket leverjék, akik egyébkén nagy aprítást rendeznének íjászaink soraiban.

A legfontosabb, hogy folyamatosan termeljük a katonákat és a katapultokat, hogy a veszteségeinket pótolhassuk. Az utolsó 5 perc már nem túl veszélyes – főleg ha eddig sikerült megőrizni katapultjainkat –, és a végén megérkezik a felmentő sereg…

8. küldetés: Divide and Conquer
A térképen lévő 4 germán falut kell elfoglalnunk, el kell intéznünk a főnököket (war chief – minden településnél van egy), és le kell számolnunk a területen bóklászó barbár csapatokkal. Két sereget is kapunk, egyet északon, egyet pedig délen. Ezek a csapatok bőven elegendőek a hozzájuk legközelebb lévő települések elfoglalásához (a déli seregnél egyik csapatunkat le kell fokozni – demote –, hogy építőkhöz jussunk). Érdemes kihasználni, hogy szinte minden település közelében van egy magaslat, amit elfoglalva stratégiai előnyhöz juthatunk. Egy-két íjászosztagot ide elhelyezve a kezdeti ellentámadásokat is könnyen leverhetjük. Erősödjünk meg, majd irány a másik két célpont. A térkép közepén lévő erős csapatokat érdemes elkerülni, és inkább a térkép szélén közlekedni. A nagyobb hadmozdulatok előtt feltétlenül derítsük fel az erődöket farkasokkal, nagyon sok egység bujkál a fák alatt. Egyébként a pálya nem nehéz, a gép nem viszi túlzásba a kezdeményezést, inkább csak reagál a támadásainkra. A térképen zölddel jelölt katonák szövetségesek, bár nem irányíthatjuk őket, hasznos felderítési adatokkal szolgálnak. Egy idő után a semleges csapatok jelentős része is megadja magát, így ennyivel kevesebb gondunk lesz.

9. küldetés:
The everlasting frontier
Kettős célt kell elérnünk – ki kell védeni az egyesített germán törzsek támadását, majd meg kell hódítani a városukat. Az elsővel lesz igazán gondunk, mivel az ellenség a térképet kettéválasztó folyón 4 helyen fog átkelni. Induló erőnk kevés erre a feladatra, ráadásul a csatlós lovasság bizonyos veszteségek után elmenekül, így rájuk sem támaszkodhatunk igazán. Bár az eligazítás azt sugallja, hogy védjük a hídakat, inkább másként oldjuk meg a feladatot! A mi oldalunkon két magaslat is van, amelyek ideális helyet biztosítanak a védekezéshez. Az első domb nem sokkal a legalsó – induláskor még lerombolt – híd felett van, a feljáró felül található. Ezt egy picit nehezebb tartani, mert a felső átjárón érkező ellenség hamar fel tud szaladni a dombra, és így meglátja itt rejtőző csapatainkat. Ide legalább 2 (inkább 3) íjászt, 1 vagy két légiót telepítsünk (akikkel minél hamarabb verjük le a remélhetőleg nyilakkal jól legyengített támadókat) egy orvos és egy centurio társaságában. A másik védekezési pontot hátrébb, indulóhelyünktől északra, egy hosszúkás gerincen építsük ki. Ez fog védeni a két felső átkelő felől érkező katonák ellen. Két feljárata van, egyik hátulról (innen megyünk fel mi is), és egy a térkép szélén, az erődnél is – innen fog jönni egy-két csapat, erre számítsunk. A feljárókba rakjunk 1-1 légiót, a dombra pedig telepítsünk annyi katapultot, balliszták és íjászt,

amennyit csak a rendelkezésre álló rövid idő alatt össze tudunk hozni. Az így felállított védelem elegendő a roham visszaverésére, ha esetleg valahol veszély mutatkozna, nyugodtan vágtassunk be lovasainkkal rendet rakni – ha elmenekülnek, az se baj. Idővel a támadók elfogynak, így ellentámadásba mehetünk át. Bár a legfelső átkelő látszik legjobbnak a támadásra, ezt őrzik a legerősebben, így valahol lejjebb menjünk át a folyó túloldalára. Itt már különösebb trükk nincsen, erős felderítéssel támogatva nyomuljunk előre a térkép sarkán lévő faluhoz.

10. küldetés:
A land lost in the mist

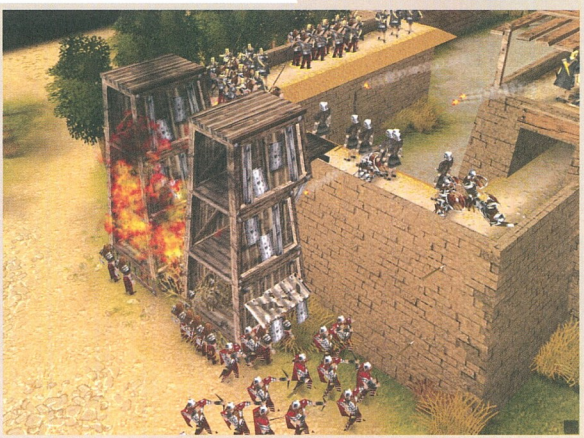
A britek által foglyul ejtett római követet kell kiszabadítanunk, és vissza kell térnünk vele a tengerparthoz. Ahogy az eligazítás is mondja, nem kell az összes ellenséges csapatba belekötnünk, bár érdemes jól megtisztítani a terepet, hogy a várostromnál ne kelljen tartanunk hátbatámadástól. Erős hadseregünket már rögtön az elején nagy csatába kell vezetnünk. Induláskor figyeljünk arra, hogy balra fent, a szigeten jó néhány ellenséges katapult várja, hogy ránk dobálja terhét, ezért jobbra eltolódva álljunk csatasorba, majd sorozzuk meg saját követőinkkel a látótérben lévő ellenséget. Erre nagy roham a válasz, amit kis szerencsével veszteség nélkül is megúszhatunk. Első célpontunk a térkép jobb oldalán lévő település legyen, a másik ugyanis hamarosan szövetségessé válik, amint találkozunk a hírvivőjükkel – ő a bal oldali magaslaton van, rögtön az elején. Ha van hangulatunk, küldhetünk segítséget nekik, de nélkülünk is jól elvannak. Miután sikeresen elverekedtük magunkat az első faluhoz, töltsük fel csapatainkat, majd a vár felé törjünk előre (figyelem, a térkép szélén van egy erős sereg, ezt intézzük el). A várostrom elég kemény, főleg, hogy csak szűk terepen, egy hídon közelíthetjük meg (a túloldalról jobb a helyzet, de ahhoz át kell mennünk az egész térképen). Támadás előtt építsünk ostromlétrákat és rohamtornyokat (ezekbe rakjunk embereket), majd essünk neki a várnak. A legjobb, ha teljes erejű rohamot indítunk (elöl menjenek a tornyok és két-három teknősbéka alakzatba rendezett légió, azok jól bírják a gyűrődést). A legfontosabb, hogy minél hamarabb juttassunk fel a falakra harcosokat, úgy könnyebb az íjászokat elintézni. Ha sikerült a teljes helyőrséget leszedni, akkor nincs más dolgunk, mint a kiszabadított fogollyal visszaballagni a kiinduló helyre.

11. küldetés: Greed

Ezúttal a Közel-Keleten kell rendet tennünk. Fő célunk, hogy elfoglaljuk a 4 templomot (Tirusz, Szamária, Jeruzsálem és Petra a célpont). Ehhez nem feltétlenül kell minden esetben harcolnunk, ugyanis a népek egy része hajlandó vér nélkül alávetni magát Cézár uralmának, ha megteszünk nekik egy kis szívességet. Több lehetőségünk van. Rögtön az elején a szamáriai követ (övé a két felső város a térképen) megkér minket, hogy intézzük el a júdeaiakat, és akkor a barátaink lesznek. A zsidók – akik szintén két várost birtokolnak – is ajánlatot tesznek, ők az arabokra haragszanak (meglepődik ezen valaki?), úgyhogy szövetségesünkké válnak, ha elfoglaljuk Petrát. Ha akarjuk, természetesen megtámadhatjuk mindkét nemzetet, de az elején célszerű várni, mert elég nagy hadseregük van szerteszét, és inkább azokat érdemes legázni, akik alapból ellenünk vannak. Kezdhetjük például a tirusziakkal (a legközelebbi tengerparti város, alulról célszerű támadni, körbemenve a hegygerincen), és folytathatjuk az arabokkal, akik a legtávolabbi település urai, a térkép jobb alsó sarkában. Ez utóbbi viszont automatikusan azzal jár, hogy a júdeaiak csatlakoznak hozzánk, Szamária pedig azonnal hadat üzen emiatt. Ekkor számítsunk rá, hogy az első pár percben elég tekintélyes nagyságú haderő válik hirtelen ellenségessé, így a legjobb, ha nem vagyunk a falvaik közelében. Ha várunk egy kicsit, akkor a két rivális nemzet egymásnak esik, és legyengíti egymást, így azért könnyebb a dolgunk. Akárhogyan is döntünk, a lényeg az, hogy mind a 4, templommal rendelkező település mellé építsünk helyőrséget, ekkor lesz miénk a győzelem. Ezen a pályán egyébként új elem is megjelenik a taktikai palettán – ez nem más, mint a búzamező. Ha gyalogosokkal ilyen területre állunk, akkor rövid idő elteltével katonáink hasra vágják magukat, és „láthatatlanná" válnak – körülbelül úgy funkcionál a dolog, mint az erdők. Elég sok ellenséges katona bujkál ilyen módon az elején.

12. küldetés: Fear the Eagles

Ismét Britannia, Cézár úgy döntött, hogy megtorolja az eddig elszenvedett veresége-it, és rendbe rakja a barbár briteket. Feladatunk, hogy a legrebellisebb törzset, a Cassivellanusokat leverjük – ők laknak a legmesszebb lévő táborban. Rajtuk kívül a pályán még három másik törzs is található, a-

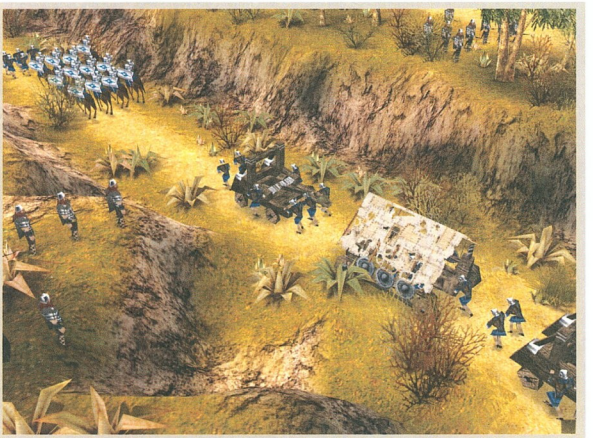


kik kezdetben szintén ellenségeink. A pályát kétféleképpen lehet megoldani. Mehetünk nyers erővel is, ebben az esetben a már jól begyakorolt séma szerint ledózerolhatjuk ellenfeleinket. Ha nincs hangulatunk a vérengzéshez, a 3 csatlós törzset semlegessé tehetjük, ha leromboljuk a falvaik közelében lévő oltárokat – igaz, így nem tudjuk elfoglalni őket, ám a pálya során a mi saját táborunk is elegendő emberanyagot biztosít, emiatt nem nagy veszteség ez a megoldás. Az első törzs oltára kapásból útba esik, ezt akadály nélkül szétverhetjük, és máris kevesebb a gondunk. A másik két népét már nehezebb elintézni, mivel ezek beljebb, a táborok után találhatóak. A Cassivellanusokat viszont erővel kell leverni, ők csak így ismerik el Róma felsőbbrendűségét. Rájuk figyeljünk, mert elég aktívak, egy alkalommal nálam hatalmas kerülővel eljutottak a védtelen indulótáboromig, és lerombolták azt, miközben főerőim az ő falujukat ostromolta (és ezzel el is vesztettem a csatát). Ettől eltekintve a küldetés nem nehéz, főleg, ha az oltáros megoldást választjuk.

13. küldetés: Cold Treason

A gallok megint lázadnak, bekerítették a IX. légiót, és ostrom alá vették a helyőrséget. Mi kapjuk a feladatot, hogy segítséget vigyünk ostromlott bajtársainknak, és – Róma

fensőbbségét bizonyítandó – leigázzunk két települést. Indulóseregünk csupa lovasból áll, ami önmagában sajnos kevés a falvak lerohanására (nagyon erősen védettek), így



elsőként célszerű az erődbe eljutni. Ahelyett, hogy keresztülbaktatnánk a térképen, vágjunk át a szélen, indulóhelyünktől nyílegyenesen a helyőrség felé. Ne közelítsük meg az útba eső várost! A feljáróná! van egy kisebb csapat, amit le kell győznünk, de kis ügyességgel ez megoldható. Ezután a fővezérrel és a germán lovasokkal (ők is át tudnak menni a fák alatt) vágjunk át az erdőn, itt csatlakozik hozzánk egy kisebb római csapat, ami automatikusan megindul az erőd felé. Elegendő az erejük, hogy átvágják magukat az ostromgyűrűn, mi pedig vágtassunk be vezérünkkel a várba, és máris megvan a küldetés első fele. Innentől kezdve a védekezés is a mi feladatunk, és koncentráljunk erre. Induló csapatunk maradékát – akik nem tudnak átjönni a fák közt – egyelőre hagyjuk békén, vigyük őket biztonságos helyre. Az erődben kezdjünk intenzív tréningbe. Mindenekelőtt képezzünk ki egy orvost, két farkas-felderítőt, és egy osztag „építő" gyalogságot, majd ezután annyi íjászt, amennyit csak tudunk, néhánéha pedig egy csapat légióst is. A farkasokat küldjük ki az erőd felett lévő erdőbe, hogy lássuk az innen támadó ellenséget, az építőkkel pedig kezdjünk katapultgyártásba. Az ellen eddigre már bőszen ostromolja a helyőrséget, védekezzük ki. Maradjunk a várban, és csak néha rontsunk ki a lovassággal, hogy az ellenséges íjászokat rendbe rakjuk. Az elején nagyon erős lesz a támadás – hiszen 3 törzs rohamoz – majd fokozatosan lanyhul, végül teljesen el is hal. A fő roham lentről jön, de néha figyeljünk az erőd felső részére is, innen is fog érkezni néhány barbár csapat. Amint befejeződik az ostrom, ellentámadásba lendülhetünk. Innentől kezdve már sétagalopp az egész, a térképen csak elszórva találkozunk ellenállással. Foglaljuk el a két számunkra szimpatikus települést, és ezzel ez a pálya ki is fújt.

14. küldetés: When all hell breaks loose
Egy meggondolatlan hadművelet következtében a római sereget szétverik a Pártusok. Nekünk kell egyesíteni a szétszórt csapatokat, majd visszavonulni a hajókhoz. Rögtön az elején minden irányból ránk rontanak az ellenséges csapatok. Mindent beleadva védekezzünk. Miután az első hullám lement, rövid szünet következik. Sajnos az idő tényleg nem hosszú, és a második támadásra esélyünk sincs felkészülni, ne is próbáljuk megvédeni táborunkat. Amint üzenetet kapunk, induljunk el a vezérünkkel a térkép közepén található csapatokhoz. Harcolni felesleges, próbáljunk az erdők rejtekében átlopakodni. Miután csatlakozik hozzánk a második hadvezér, folytassuk utunkat a térkép jobb oldalán lévő sereghez – ezt a tábort se tudjuk megvédeni, ne is próbálkozzunk! Ne nyílegyenesen menjünk, inkább felfelé, a 3. település felé kerüljünk. Csapatainkat próbáljuk kimenteni, különös tekintettel a pretoriánus gárdákra – őket ha lehet, ne áldozzuk fel. Amint elérjük a lenti tábort, az átvezető film után megjelenik a kikötő területe (a térkép alján, egyelőre hajók nélkül). Bár simán át lehet jutni a terület szélén mozogva, most ne rohanjunk. Ugyanis amint elérjük a hajókat, kiderül, hogy egy csomó katapult és egy nagy halom sereg akadályozza meg a kihajózást, így először ezeket kell elintéznünk. Emiatt álljunk be védekezésbe az utolsó tábornál, és építsünk ki annyi egységet, amennyit csak tudunk, miközben visszaverjük a folyamatosan gyengülő támadásokat. Amint elkészültünk, irány a kikötő – akinek van kedve, visszafoglalhatja a városokat, de ez nem létfontosságú. Intézzük el a katapultokat, íjászokkal és a pretoriánusokkal átkelhetünk a folyón, és az erdőből probléma nélkül lerendezhetünk mindent. Figyeljünk arra, hogy a folyóparti búzamezők tele vannak pártusokkal. Ha a katapultok megsemmisültek, a „drámai" bejátszás után mehetünk is haza.

15. küldetés: He who dares…
Ez egy szimpla büntető hadjárat, ahol a renitens gallok falvait kell elfoglalni (kettő van belőlük). Annyi könnyítést kapunk, hogy egyrészt a térkép jobb oldalán van egy adag erősítés, másrészt hogyha beszélünk az indulóhelytől felfelé lévő gall törzsfővel, akkor csatlakozik hozzánk, és útközben is mellénk tudja állítani az egyébként semleges embereit. Ez a kettő együtt bőven kompenzálja azt a hátrányt, hogy kezdetben nincsen településünk. A szokásos kisebb csetepatékon kívül az első gall tábor megtámadásakor nyakunkba zúdul minden ellenség, az összes lehetséges irányból. A legjobb, ha a térkép közepén lévő torony körül foglalunk el védelmi állást, esetleg építhetünk további tornyokat is íjászainknak, és mielőtt megközelítjük a célpontot, összeszedünk annyi erősítést, amennyit csak tudunk. Az ellenfél teljes erőbedobással fog rohamozni, viszont ha ezt a támadást sikerül leverni, és kifogynak a falvai az emberanyagból, akkor a pálya már csak sétagalopp. A győzelemhez mindkét falu mellé kell építenünk egy helyőrséget.

16. küldetés: Homecoming
Kis kitérő után visszatérünk Kis-Ázsiába, ahol Crassus tönkrevert seregét kell biztonságban visszamenekítenünk Antiókiába. Bár induló erőnk elég szerény, és a bevezető képsorok is arra ösztökélnek, hogy harc helyett meneküljünk, ne ijedjünk be. Igaz, szemtől-szembe esélyünk se lenne a pártus lovassággal szemben (a felfelé lévő gyalogsággal nem is beszélve), viszont kapunk egy osztag építőt. Vajon miért? Nyilván azért, hogy építkezzünk. De mit? Nos, tornyokat. Rögtön kezdéskor húzódjunk le, és építsünk két tornyot íjászainknak, egyet pedig az építőknek (ők nagyon gyenge harcosok, ezért rájuk fér ez a védelem), a gyalogságot pedig állítsuk a tornyaink mögé. Amint ez megvan, csalogassuk le a hídnál lévő lovasokat, akiket az íjászaink szecskává aprítanak. Keljünk át a hídon – egy adag szíriai jelenik meg feljebb, és utasítást is kapunk, hogy segítsük őket. Ne törjük magunkat, elintézik ők az ellenfeleiket, majd ezután csatlakoznak hozzánk. A legfontosabb közülük az orvos, rá nagyon vigyázzunk. Két útvonalunk van a továbbhaladásra, menjünk inkább az új csapatainkhoz, a lerombolt híd mellé. Mielőtt megjavítanánk, lőjük

szét a folyó túloldalán lévő város helyőrségét (íjászaink stationary módban pont elérik), közben pedig építsünk ide is tornyokat. Amint kész vannak, javítsuk meg a hidat, mire hatalmas támadás érkezik két irányból. Gyűrjük le a támadókat, és amint tisztul a helyzet, foglaljuk el a falut. Ne siessünk Antiókiába, ugyanis amellett, hogy ott utánpótlást nem tudunk kiképezni, még a küldetés sem ér véget, mivel új feladatunk szerint ki kell irtanunk a területről az ellenséges csapatokat. Előbb inkább építsünk nagy sereget a frissen elfoglalt faluban, majd ezután kukkantsunk be hadvezérünkkel a nagyvárosba. Ennek hatására az ellenfél hatalmas hordákkal indul meg délről, amit a könnyen visszaverhetünk a középső híd alatti erődben tanyázva (nálam 3 osztag íjász, 2-3 pretoriánus gárda orvosokkal és hadvezérekkel megtámogatva remekül elvolt itt). Innentől kezdve már nincs nagy gonduk, szisztematikusan kutassuk fel és semmisítsük meg az ellenséges csapatokat.

17. küldetés: War of attrition

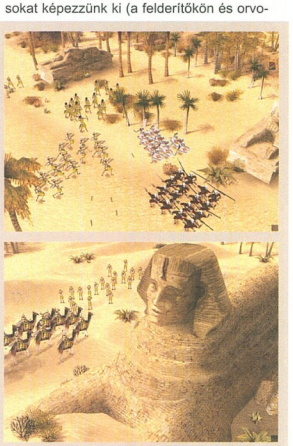
Ezúttal 3, utánpótlást szállító szekeret kell elkísérnünk rendeltetési helyére, és meg kell akadályoznunk, hogy a galloktól hemzsegő erdőkben baj érje őket. Ebben a küldetésben nem lesz lehetőségünk csapatokat építeni, mindössze az egyes állomások érintésekor kapunk néhány csapatot erősítés gyanánt. Kezdetben nincs orvosunk, majd az első erőd elérésekor fogunk kapni egyet. Különösebb trükközésre nincs lehetőség, be kell járnunk a területet, a megadott sorrendben. A szekereket mi nem irányíthatjuk, mindig automatikusan követik a leghátsó csapatunkat. A legnagyobb segítség ezen a pályán a két germán lovascsapat, ezek ugyanis akadálytalanul közlekedhetnek az erdőkben, és elég erősek is, de jobb, ha főként az íjászok legyőzésére használjuk őket. Sose támadjunk velük ellenséges lovasokra vagy dárdásokra! Kulcsfontosságúak felderítőink is, ezekre is vigyázzunk, és minden manőver előtt gondosan ellenőrizzük a farkasainkkal az erdőket. Sietni nem kell, inkább kétszer is gondoljuk meg, mikor és hogyan támadunk. Két nagy csatára kell számítani, a pálya elején – ez a könnyebb, mivel ekkor még sok segédcsapat van a szekerek körül – és a végén. Mindkét esetben próbáljunk meg az utak mentén, az erdőben mozogni, hogy legalább az adjon némi fedezéket. Amint elérjük az utolsó erődöt, a küldetés be is fejeződik.

18. küldetés: Alea Iacta Est

Miközben külföldön hadakoztunk, Pompei úgy döntött, fellázad, ezért vissza kell térnünk a birodalom szívébe, hogy leverjük a lázadást. Ebben a küldetésben 3 várost kell visszaszereznünk, pontosabban segíteni nekik, hogy Pompei seregeinek fenyegetése ellenére a császár oldalára álljanak. Alapesetben ezek semlegesek, amint viszont megközelítjük őket, szövetségeseink lesznek – ekkor azonban automatikusan támadás éri őket a lázadók részéről. Ezen a pályán a fő nehézséget a felderítők hiánya okozza az elején, az első város után ez megoldódik. Arra figyeljünk, hogy a folyók környékén nagyon sok ellenség lebzsel, akik automatikusan támadást indítanak, amint megjavítjuk a hidakat. Ezért amikor csak lehetséges, reparálás előtt nézzünk jó alaposan körbe a partokon, és amit csak tudunk, sorozzunk meg a parittyásainkkal. Sietni nem kell, ellenfelünk nem képez ki sereget, csak az induláskor meglévő – igaz, tekintélyes méretű – csapataival kell elbánnunk. Én magam egyébként először balra/felfelé indultam el, itt tűnt kisebbnek az ellenállás, majd a hidat megjavítva először a középen lévő település állt át az oldalamra. Ezután felderítőkkel megkerestem, majd az erdők rejtekéről a parittyásokkal megsemmisítettem a balra lévő várost fenyegető sereget, végül elindultam a felfelé lévő településhez. Az odavezető híd megjavításakor óriási seregek csaptak le az első városomra, valamint a frissen átállt harmadik településre, és jobbról is érkezett egy kisebb csapat. Mint kiderült, ez az ellenfél végső próbálkozása, mivel ezek leverése után már semmi sem akadályozhatta meg, hogy mindhárom város Cézár uralma alá kerüljön.

19. küldetés: War within the mountains

Ezen a pályán „csak" védekeznünk kell, ami nehezebb, mint elsőre gondolnánk. Az egész terület tele van erdőkkel, ami sokat segít a támadóknak. Hogy dolgunk még nehezebb legyen, van egy szövetségesünk, akinek a falujára szintén vigyázni kell, ráadásul menet közben két alkalommal is átáll hozzánk egy-egy ellenséges vezér (nagyjából a térkép alsó és felső szélén, középen), akiket ki kell menekítenünk az ellenséges vonalakon keresztül. Ha ezt nem tesszük meg időben, és új csatlósaink meghalnak, a küldetésnek azonnal vége. Védelmünket két helyen állítsuk fel – a szövetséges településtől jobbra lévő, kör alakú magaslaton (ide egy orvos, 3 osztag íjász, a feljáróhoz egy dárdás csapat és 1-2 katapult elegendő) és a saját városunk körül. Rögtön kezdjük meg legalább 5 csapatnyi íjász kiképzését, építőinkkel pedig saját táborunktól balra (tehát a település legyen a támadók felé) hozzunk létre 4-5 tornyot, egymáshoz minél közelebb, amiket töltsünk föl íjászokkal. Az ellenség e két védelmi ponton keresztül próbál meg áttörni. A magaslatnál sok problémánk nem lesz, csak azt kell megakadályozni, hogy bárki is feljusson oda. Erre a dárdások az esetek nagy részében bőven elegendőek, főleg, hogy az íjászok és katapultok hatalmas pusztítást képesek véghezvinni a támadók soraiban. Saját városunk védelme már nehezebb az erdők és a megfelelő magaslatok hiánya miatt. Itt mozgó védelmet kell kialakítanunk, hagyni kell, hogy az ellen nekirontson a tornyainknak, majd ekkor kitámadni a gyalogsággal a fák közül. Sok gond lesz az erdőből lövöldöző ellenséges íjászokkal, ezért rájuk különösen figyeljünk, ha csak lehet, küldjünk be egy farkast a tábor melletti erdőbe, és amint a csata közben lehetőség nyílik rá, rohanjunk be 1-2 légióval az ott bujkálók megsemmisítésére. Tekintetbe véve, hogy az emberanyag igen szűkös, az íjászok mellett csak pretoriánusokat képezzünk ki (a felderítőkön és orvosokon kívül persze). Induló lovascsapatunkat hagyjuk tartalékban, és csak végszükség esetén küldjük harcba őket. Velük, illetve saját vezéreinkkel (akiket folyamatosan képezzünk ki a segédcsapatokból) próbáljunk majd eljutni az átálló vezérekhez. Ezeknél a sebesség a döntő, ne legyünk tekintettel a veszteségekre. Amint megkapjuk az új csatlósaink irányítását, meneküljünk vissza velük a saját vonalainkhoz. Ha kell, áldozzuk fel a velük átálló csapataikat is, csakhogy a vezér megmeneküljön. Miután a második Pompei centurio is átállt, még pár percig kell kitartanunk, és a küldetést megnyerjük.



20. küldetés: Let the hunt begin

Húzós egy küldetés. Egy ostromlott erődben vagyunk, amelyet teljesen körbevett az ellenség. Ez önmagában még nem nagy gond, az viszont már inkább, hogy még a segítségünkre küldött erősítést meg kell védenünk, hogy el tudjon jutni a várunkig. Ez utóbbi a nagy probléma, mivel ezeket a csapatokat mi nem mozgathatjuk, agyatlanul nyomulnak előre toronyirányt hozzánk – ez a legnagyobb nehézség az egész pályán. Ha ez a sereg megsemmisül, a küldetésnek vége, ezért rájuk nagyon kell figyelni. Önerőből körülbelül a térkép közepén lévő faluig tudnak eljutni, de ott kíméletlenül leverik őket, ha nem küldünk csapatokat.

Némi segítséget jelent, hogy ha sikerül eljuttatnunk szekereinket a térkép széle mentén a jobb oldali semleges városhoz (a középső alapból az ellenség kezében van), akkor elég komoly erőt jelentő csapatok állnak hozzánk. Ehhez elegendő egy légió, megerősítve mondjuk az induláskor meglévő lovas íjászokkal, mert csak két dárdás osztag van az utunkban, ha sietünk. Mivel az ostrom hamarosan megkezdődik, azonnal kezdjük meg a kiképzést a laktanyában, és folyamatosan termeljük a csapatokat, szükség lesz rájuk. 3 utászcsapatunkkal kezdjünk katapultok gyártásába, jó szolgálatot tesznek. Sajnos lovasságot nem tudunk „gyártani", ezért ezekre vigyázzunk (üss és fuss taktika javasolt, főleg az íjászokra és ostromgépekre koncentrálva). A támadás először lentről érkezik, nem sokkal később pedig jobbról. Mivel nem egyszerre indul az ostrom mindkét oldalon, van időnk összpontosítani erőinket, ne szórjuk szét csapatainkat. Az ostrom heves, de viszonylag rövid. Alig fejeződik be, és megérkezik az „erősítés". Rendezzük sorainkat, és sürgősen induljunk meg felé jük, a térkép közepén lévő falun keresztül. Rengeteg ellenséges csapat van errefelé, viszont a bal oldalon van egy magaslat, ami egész jó lehetőséget ad íjászainknak és katapultjainknak a rizikómentes pusztításra (a lovasság miatt azonban tartsunk a közelükben lándzsásokat). A küldetés akkor ér véget, ha legalább 1 ember eljut a felmentő seregből az erődbe. Sajnos ezt elég nehéz kivitelezni, mert a gép inkább csatába vezeti a segítséget, mintsem megpróbálna harc nélkül eljutni a célhoz. Nyugtató javasolt! :)

21. küldetés: The End of the Republic

Majdnem az előző küldetés fordítottja, ezúttal mi vagyunk az ostromló szerepében. A különbség „csak" annyi, hogy a megsemmisítendő Pompei csapatoknak 3 szövetségese is van, míg nekünk még egy táborunk sincsen. Szerencsére megoldható, hogy a szövetséges törzseket a magunk oldalára állítsuk – ehhez csak az orvosukat és a vezérüket kell likvidálni. Ha ez megvan, akkor az adott törzs csapatai semlegessé válnak, és ha megközelítjük őket saját hadvezérünkkel, akkor átállnak a mi oldalunkra. Mielőtt megrohamoznánk a célpontot, mindenképpen szerezzünk legalább egy települést ilyen módon. Egyéb trükk ezen kívül nincsen, és a küldetés viszonylag könnyű is, mivel a gép passzívan szemléli tevékenységünket, csak kisebb, helyi ellentámadásokra kell számítanunk. A pálya elején lévő tornyok épp ezért elég megtévesztők – arra utalnak, hogy védekeznünk kell, de erre abszolút nincs szükség. Akkor győzünk, ha a térkép közepén lévő erődben megsemmisítjük a központi épületet (Pompey's encampment).

22. küldetés: The battle for Alexandria

Itt 3 feladatunk lesz: meg kell védenünk a palotát (pontosabban a benne lévő két laktanyánkat), majd le kell küzdenünk magunkat a kikötőhöz, végül pedig fel kell gyújtanunk hajóinkat. Bár az eligazításban Cézár sirámait olvashatjuk, mely szerint „nem kellett volna ilyen kevés erővel idejönni", óriási sereg áll rendelkezésünkre, ráadásul menet közben is csatlakozni fognak hozzánk egyiptomi csapatok. Amint megkapjuk a vezérlést, kezdjünk katapultok építésébe és csapatok képzésébe. Erőnket osszuk két részre, az alsó és a középső kapu védelmére – felülről nálam nem támadt senki. A legjobb, ha nem a falakon védekezünk, hanem hagyjuk, hogy a lázadók betörjék a kapukat, és belül daráljuk le őket. Az ostrom nem tart sokáig, talán 10 perc elteltével hir telen csend lesz. Amint ezt tapasztaljuk, alakítsunk a kapuvédőkből két nagy csapatot (orvos legyen bennük feltétlenül), és induljunk meg a kikötő irányába – ne várjuk meg, amíg megkapjuk a hírt arról, hogy a lázadók meg akarják semmisíteni a hajóinkat. Ekkor ugyanis lehet, hogy nem tudunk elég gyorsan leérni, és vesztünk. Feltétlenül hagyjunk a várban is csapatot, mert az ellenfél időről időre megpróbálja megsemmisíteni a laktanyáinkat. Nyomuljunk előre, és ahogy tisztul a terep, hozzunk a kikötőbe katapultokat. Ugyan a küldetésnek ebben a szakaszában még vigyázni kell a hajóinkra, később ezek kellenek ahhoz, hogy megsemmisíthessük őket – osszuk szét őket a kikötő teljes terjedelmében, hogy minden hajó közelében legyen egy. Ha elég nagy csapatokkal indultunk meg, könnyedén átvághatunk a kikötőbe. Amint odaértünk, seregeinkkel forduljunk a lázadók táborai felé (térkép jobb oldala), és verjük vissza az egyre erősödő támadásokat. Amint üzenetet kapunk arról, hogy a lázadók túl sokan vannak, célozzuk meg és gyújtsuk fel a hajóinkat. Amint mindegyik megsemmisül, a küldetésnek vége. Az egész nem túl hosszú, alig fél óra alatt zajlik le, tehát sietni kell.

23. küldetés: Friends and Allies

Ezúttal össznépi gyomrozásban vehetünk részt, 2 szövetségesünk segítségével meg kell semmisíteni az egyiptomi lázadókat. Az első 15-20 perc a kritikus időszak, amíg az induló csapatok összecsapnak, utána már sokkal nyugisabb a helyzet. Induláskor minden településünk mellé építsünk 1 vagy 2 őrtornyot, hozzávaló íjászokkal együtt. A középső táborunknál lévő csapatokból azonnal alkossuk meg a főseregünket, adjunk hozzá orvost és tábornokot, és rohamléptekben induljunk meg a térkép felső részén lévő szövetségesünkhöz (júdeaiak). Őket fogja ugyanis a fő támadás érni, és ha nem segítünk, szinte azonnal elvéreznek. Lehetőség szerint itt is mihamarabb – akár a pálya kezdetén – építsünk 2 tornyot a helyőrségük mellé, ezek nagyon sokat segítenek. Amíg a nagy bunyó tart, ne támadjunk, csak védekezzünk és erősödjünk. A fő támadás a júdeaiakat éri, de máshol is érkeznek szórványos támadások, gyakorlatilag a térkép teljes területén. Az őrtornyok mellé mindenhol gyártsunk le egy légiót, akiket csak akkor vessünk be, ha a fák alól íjászok lövik őket, hogy felderítsék a tornyok számára a célpontokat. Amint a nagy csata lecsengett, felkészülhetünk a támadásra. Vonjuk össze erőinket, és foglaljuk el az ellenséges falvakat. Segítőink is aktívan tevékenykednek, ez már nem lesz túl nehéz.

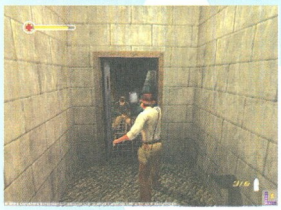
24. küldetés: Just one... more... fight

Elérkezett a végső próbatétel. Cézár leghűségesebb tábornoka, Titus Labienus árulóvá vált, a mi feladatunk, hogy ezért méltóképpen megbüntessük. Induló csapatunkat úgy bővíthetjük, ha magunk mellé állítjuk az ellenséget. Ezt úgy tehetjük meg, hogy leromboljuk a parancsnoki sátrakat – general tent, a tisztet ne bántsuk – mire az oda tartozó csapatok átállnak hozzánk. Sok reményt ne fűzzünk a dologhoz, mivel annyira szét vannak szórva a segédcsapatok, hogy átállításuk után szinte azonnal le is mészárolják őket a többiek. Inkább egyenesen törjünk a térkép közepén lévő faluhoz, az ugyanis automatikusan csatlakozik hozzánk, amikor megközelítjük. Ekkor azonban számítsunk arra, hogy hatalmas sereg zúdul ránk felülről. Ha lement a csata, és még mindig élünk, akkor nyugis időszak következik. Szereljük fel seregünket mindennel, amivel csak lehet, és induljunk felfelé várat ostromolni. Az ellenfél ezután már passzív, így nem kell nagy tehetség ahhoz, hogy bevegyük az erődöt, és végezzünk a renegát centurióval. A játék pedig véget ér...

Szabfer

INDIANA JONES
AND THE EMPEROR'S THOMB

1., Ceylon
Gates of the Lost City
Ahogy már a filmekből is megszokhattuk, rögtön a sűrűjébe vághatunk a játékban is: India szívébe, egészen pontosan Ceylonba utazik borostás főhősünk, hogy egy különleges ereklye nyomára bukkanjon. Természetesen, ahogy ez lenni szokott, sosem mennek olyan gördülékenyen a dolgok, mint ahogyan ezt elsőre elképzelnénk – de hát ezért születtek ez a végigjátszás is, hogy végigkalauzoljon Benneteket a játék buktatóin keresztül.



Kezdéskor másszuk meg az előttünk magasodó szirteket, majd folytassuk utunkat, egészen a vízesésig. Itt óvatosan ereszkedjünk alá, és a jó öreg filmes megoldásokra hivatkozva kukkantsuk be a zuhatag mögé. Meg is kapjuk érte a jutalmunkat az első titkos tárgy, az „Idol of Ramba Vihara" képében. Menjünk vissza a térre, és a jobbra található bejáraton keresztül lépkedjünk át a következő helyszínre. Illetve hát: ugorgassunk – ugyanis egy óriási szakadékkal kell megmérkőznünk. Nekifutásból azonban nem okozhat gondot… Mivel az egyetlen kijáratot egy sűrűn benőtt bozótos védi, kénytelenek leszünk más megoldást választani. Mondjuk első körben forduljunk balra, és töltsük teli a kulacsunkat. Erre azért is lesz nagy szükségünk, mert a későbbiekben majd ebből kortyolgatva állíthatjuk rendbe az energiaértékünket, ha ne adj' Isten vérveszteségre kerülne sor. Forduljunk a küttól jobbra, és kapaszkodjunk fel a kiszögellésekre. Innen egy hosszan elnyújtott ugrással teremhetünk a túloldalon – ne csüggedjünk, ha elsőre nem sikerülne: le a küthoz, energia helyreállít, fel a sziklára, és nekifut újra a következő sorrend. A szemközti aulában magunkhoz szólíthatjuk azt a macsétát, amivel a lenti bozótosban csaphatunk szét. A következő pillanatban Indy már figyelmeztet is minket, hogy vegyük elő ostorunkat, hiszen annak segedelmével juthatunk át a tátongó szakadékon: és valóban! Figyeltétek ezt a remekbezabott mozdulatsort? Már nincs sok hátra az első szakaszból – mindössze át kell vágnunk magunkat az újabb bozótoson, és lecsúsznunk a lejtőn.

The Hunter's Camp
Szabályával a kezünkben rohamozzuk meg a szemközti átjárót, majd miután meglátjuk az előttünk elterülő téren székelő riválisbandatagokat, készüljünk fel egy kis ökölharcra. A jobbra nyíló teremben ugyanis összeakadhatunk az első leküzdendő ellenféllel. A játék harcrendszere végtelenül intelligens, hiszen használhatunk lőfegyvereket, előkaphatjuk ostorunkat, vágószerszámmal is hadakozhatunk, de persze bunyózhatunk a jól bevált puszta kezünkkel is. A továbbiakban egyéb segédeszközök is rendelkezésünkre állnak majd, de ezekről majd a maguk idejében… Szóval küldjük padlóra az őrszemet, és vágjuk el a ládákat tartó köteleket. Ezáltal egy óriási lyuk keletkezett a padlózaton, aminek segítségével máris egy szinttel lejjebb juthatunk. Itt ismételten heveny ellenállásba ütközhetünk, ám a látványos mozdulatoknak köszönhetően nem hinném, hogy nagy okunk lenne az aggodalomra. Miután ezt a kalandvágyót is kifektettük, a szemközti három doboz közül a középsőt széttörve egy revolverhez passzintható tölténytárra lelhetünk. A balra található kis beugróban felszerelkezhetünk egy lapáttal, amit rögtön fel is használhatunk a két barátságtalan haramia ellen… De ha esetleg ez nem lenne elég, külön szolgáltatás keretében megmasszírozhatjuk a hátukat egy-két székláb bal vagy a földön heverő üvegek valamelyikével… Hiába, no: a harcrendszerben Indy verhetetlen. Fussunk fel az oldalt található lépcsőn, és ha energiánk úgy kívánja, a jobb oldalon található szirten bevághatjuk magunkat az életerőt jelentő vízcsaphoz. Ez persze csak egy rövid kitérő kell, hogy legyen, hiszen a továbbjutáshoz az ostorunkat használva folyamodhatunk, a kis egyenes szakasz végén, balra. A szemközti oldalra átlendülve máris simulhatunk a falhoz, ugyanis a vékony peremen csakis így lavírozhatunk végig. Az újabb ostoros lendületvétel után pedig kiüthetjük a nagy, komótosan lógó dobozból a második rejtett tárgyat, a „Mahavatu Mask"-ot. Ennek felvételéhez sajnos le kell ereszkednünk a bal oldali magától lerobbanó szikladarab segítségével, és újból végigcsinálni a köteles procedúrát, de azt hiszem, ennyi még belefér egy ilyen ereklyéért. Folytassuk utunkat a lépcsők irányába, és a jobb felső sarok tanúsága szerint ismét csak be kell készítenünk az ostorunkat, hiszen elég egy óvatlan lépés, és máris porba hullhat a fejünk. Illetve, ha porba nem is, de kígyóverembe mindenképpen. A sarkon befordulva ismét elő az ostorral, és hajtsuk végre a már szokásosnak mondható procedúrát. Filmekbe illő mozdulattal érkezünk az új helyszínre – majd állítsunk ki egy csekket a műemlékvédelmi hivatalnak a lerombolt ritkaság miatt… Az alant elterülő mendecét bátran célozzuk be, annál is inkább, mert innen tudunk majd továbbjutni. A szemközti platformra kimászva lépdeljünk el az energiafeltöltő kútig, majd ennek hátat fordítva álljunk be srégen ferdén, balra nézve. A víz felett átugorva a következő kiemelkedésre a továbbjutásunk kulcsa lesz, majd innen is a balra található szemközti négyzetre való felkapaszkodás. Szépen jussunk fel a helyiség legmagasabb pontjára, majd lendüljünk át a kötél segítségével a szemközti oldalra. Itt vágjuk át magunkat a bozótoson, majd küzdjünk meg a Shotgunos hombréval. Miután elvettük kedvenc játékszerét, pécézzük ki magunknak a balra szemközt található platformot, és egy rövidke nekirugaszkodásból ugorjunk is át. A krokodilfej a bal oldali falon

egyet jelent: ostorhasználatot. Miután átlendültünk a túloldalra, kezdjünk el futni a folyosó vége felé – ám bármilyen gyorsak is vagyunk, nem kelhetünk versenyre az előre beidőzített, leszakadó padlózat ellen – így újra úszásra kényszerülünk. Tegyünk meg egy szép U alakú utat, majd az egyetlen megmászható kősziklára felkapaszkodva jobbra ugorjunk tovább. Innen szintén jobbra kell megkapaszkodnunk a sziklaperemben, hogy a hátunk mögött lévő kapcsolóval deaktiváljuk a kijáratként funkcionáló ajtó zárjait. Természetesen két haramiát is kapunk cserébe, akiket vagy távolról intézünk el a lőfegyvereink segítségével, vagy közelharcba bocsátkozunk – ez utóbbi a kétségkívül lőszerhatékonyabb megoldás… Elestükkel egy marék lőszerhez juthatunk, majd roboghatunk is a következő pálya felé.

The Paths of the Ancients

Megérkezésünk után azon nyomban vethetjük is be ostorként elhíresült csodafegyverünket, majd minekutána átugrottuk a tüskékkel tarkított üreget, forduljunk jobbra, és kapjuk el az itt ácsingózó őrszemet. Folytassuk vadászó körutunkat egyenesen a téren, hiszen máris baktat fel a szemközti lépcsőn a következő áldozatunk. Menjünk le a völgybe, és forduljunk be jobbra. Itt kisvártatva egy zsákutcába torkolló részbe botlunk, de a jobbra található beugróban használjuk a létrát, és mindjárt jobbra fordul a helyzet. Püföljük el a kapcsolóra vigyázó haramiát, majd váltsuk át „on" állásba, amivel kinyílt egy szemközt lévő rejtekajtó. Másszunk vissza a létrán, majd egészen a pálya elejéig baktassunk vissza, ahol a jobbra található lépcsőn kell továbbhaladnunk. Itt az első beugróban egy lapátot, míg a második titkos ajtóban pedig egy Shotgunhoz való lőszert, valamint egy elsősegélycsomagot találhatunk. Ugorjunk át a szemközti platformra, majd használjuk az ostorunkat. Innen jobbra fordulván találhatjuk meg a továbbjutást jelentő peremet, amit a képen kell alkalmaznunk, hogy a falhoz állva rálógatjuk magunkat, és végigoldalazunk a szakadék felett. A túloldalon már várnak ránk a rivális kalandozók, akiket sem síppal, sem dobbal, sem nádi hegedűvel nem tudunk két vállra fektetni, ám bármi mással igen – úgyhogy vessük be a fegyverarzenálunkból bátran, ami csak jól esik. Miután lekaratéztunk mindenkit, a két oldalsó helyiségből vegyük fel a robbanószerkezetet, valamint a Shotgun töltényeket, és fussunk a lépcsőhöz. Itt a repedésekhez helyezve a detonátorunkat máris kirobbanthatjuk a következő pályához vezető utat – mindösszesen csak egy fedezéket kell keresnünk, nehogy megsérüljünk.

The Palace of Forgotten Kings

Kezdéskor csupán annyi dolgunk van, hogy megrántjuk a jobb oldalon ácsingózó kart, amely működésbe hozza a továbbjutást elzáró ajtót kinyitó szerkezetet. Itt viszont már több feladatunk is akad, hiszen el kéne intéznünk a téren grasszáló gazembereket. Verjük lapossá az összeset, majd várjuk meg, míg leérkezik a főnök, ezzel is tippet adva, merre folytathatnánk kalandozásainkat. A hátsó szektorból még szólítsuk magunkhoz a dobozokban található revolvertöltényekből, majd ugráljunk fel szépen a bejárattól jobbra található romokon. A levegőben lévő pilléreken egyensúlyozva ugorjunk át a szemközti falhoz, majd elő az ostorral, hiszen a repedésekből ítélve itt omladozó szirtekre számíthatunk. Menjünk be a szemközt lévő ajtón, és intézzük el a ránk leselkedő haramiát, majd továbbhaladva ereszkedjünk le az elénk táruló kis térre. Itt forduljunk balra, és vágjuk át magunkat a sövényen, majd mielőtt felmásznánk az előttünk kínálkozó növénnyel befuttatott falra, másszunk fel a kis kőre jobbra, ahonnan újabb emelettel mehetünk feljebb, végül szembe a kis szentélybe lépve felvehetjük a harmadik titkos tárgyat, a „Port Negombo Relic"-et. Másszunk vissza, és most már felkapaszkodhatunk a sárgás növénnyel díszített falra. Itt jobbra forduljunk, és szaladjunk végig a folyosón – vigyázva a bezsákadó padlóra, és a keresztbe köpködő csapdára. Ez utóbbinál egyszerűen csak az időzítésre kell figyelnünk – amikor éppen „szünet" van, nekifutásból guruljunk át a nyílások alatt. Az utolsó próbatétel 2 darab krokodilfej lesz, ami nem jelent mást, mint egy duplalasszós megoldást – miután elrugaszkodtunk az egyik ostorlengetésből – máris nyomjuk rá az újabb kapaszkodást, így hamar túl is jutottunk ezen az eseménydús pályán.

River of Fangs

Kalandelem egy kalandjátékban – minő meglepő fordulat –: egy kis ügyességi résszel indít az ötödik szint Ceylonban! A földből szisztematikusan előbukó dárdák elkerülése lenne a cél az előttünk álló rövid szakaszon. Amennyiben ez sikerült, már haladhatunk is tovább, hogy újabb kalandrészeknek lehessünk aktív résztvevői: jelen esetben három gazfickót kell elnáspángolnunk. Miután kivégeztük őket, húzzuk meg a szemközti falon lévő kart, és lépdeljünk ki a frissen feltárult ajtón át a szabadba. A két sátrat két marcona alak őrzi – vegyük őket szépen kezelésbe… A szikláknál lehet trükközni, fejjel vágni őket hozzá, meg ilyesmik. Hiába, ezért (is) szép ez a játék… Miután legyaktuk őket, vegyük fel a jobb oldali sátorból a pisztolytöltényt, és a bal oldalból a

kulacsot, majd vegyük kezelésbe a szemközti hidat. Mivel kicsit megfáradt szegény az idő vasfoga alatt, így csak óvatosan ugrálgassuk át a kimaradt részeket. Három pici ugrás bőven meg is teszi… Nem kell megijedni: a híd valóban öreg volt, így automatikusan le fog szakadni alattunk, bármit is teszünk. A vízbe esvén csak egy dologra figyeljünk: hogy másszunk ki belőle minél előbb, mert valami éles fogú ragadozó készítette be az étlapra Indiana Jones nevét. A csel a következő lesz: a parton található koponyák segítségével tereljük el a krokodil figyelmét, így amíg ő azt elemzi, hogy mi lehet az, ami a vízben landolt, mi szépen osonjunk át a szemközti platformra. Ezt még úgy 5 alkalommal kell eljátszanunk, hogy végre elérhető közelségbe kerüljön egy kijáratnak tűnő ajtó. Itt ugráljunk át szépen a két vízbe helyezett kövön, és rontsunk rá a tanácsteremben tartózkodó riválisunkra „archeológusokra". A bal oldali sátorból szólítsuk magunkhoz az egészségügyi csomagot, majd a két kar egymás utáni lenyomásával huppanjunk is a vízbe – hogy máris töltődjön a következő pálya.

Temple of the River Goddess

Nedves környezetben kezdünk – gondolkodni egy csepp időnk sincs: ússzunk tehát, mint a bolondok. Kisvártatva befordulhatunk egy nagy tárnába, és bal kéz felé találhatunk is egy megmászható szirtet. Ezáltal kis levegőhöz juthatunk, valamint megtalálhatjuk azt a leányzót, akit a terem tetejéről lógó ketrecben őriznek. Indy meg is jegyzi rögtön, hogy nem ez volt álmai randija, főleg, hogy a leányzót vagy úgy 200 éve őrizhetik már ott, az erősen csontvázra hajazó kinézetéből ítélve… Folyamodjunk újfent a koponyák vízbedobálásához, hogy eltereljük a krokodilok figyelmét, miközben mi a szemközti partra próbálnánk átúszni, majd üssük ki a dobozból az egészségügyi csomagot. Masírozzunk fel a lépcsőn, és eresszük le a ketrecet a középen található kapcsoló segítségével, majd intézzük el a két biztonsági őrt is. Ugorjunk a frissen leeresztett szerkezet tetejére, amiről átlósan tovább ugrálva egy terembe vezető útra lelhetünk. Ha szükséges, töltsük utána a kulacsunkat, majd húzzuk meg a kart a terem közepén. Ezzel kinyílt a szemközt lévő fal – megnyitva a kijáratot, csakhogy az oda vezető út még krokodilokkal van kikövezve. Ezért dobáljuk is be a vízbe a felkínált koponyákat, majd a kötél segítségével lendüljünk tovább a túlpart felé. Másszunk ki a vízből, baktassunk fel a lépcsőn, verjük ki a ládából az egészségügyi csomagot, majd távozzunk a szobor száján keresztül.

Into the Sacred Caverns

Elég egzotikus helyre érkezünk: belső területen fakadó vízesést nem mindennap lát az ember… Mivel fényképezőgépünk nincs, más funkciója pedig nincs ennek a látványosságnak, lépdeljünk fel a lépcsőn balra, és kerüljük meg a zubogó víztömeget. A fenti teremben szintén balra forduljunk, majd egy ismerős helyzet tárulhat elénk (azok számára legalábbis, akik kívülről fújják az Indy filmeket) – egy csontváz fekszik a földön, felette pedig egy hatalmas, kiélezett kőtömb függ. A megoldás a következő: szaladjunk át a nyomógombként működő padlózaton, és várjuk meg, amíg lezuhan a bázikus méretű kőtömb. Erre felkapaszkodva máris átmászhatunk a továbbjutást jelentő ajtóhoz. Igen ám, csakhogy ez zárva vagyon, vissza pedig nem mehetünk. De pánikra semmi ok – az ilyen templomok mindig rendelkeztek beépített intuitív képességgel, és most sem lesz másképp – amikor a legnagyobb szükségünk lenne rá, akkor fog megnyílni lábunk alatt a talaj. Óvatosan szemléljük az elénk tárulo terepet, mert kimaradásokat lesznek észlelhetőek benne, úgyhogy tartsuk csak a kezünket az ugrás gombon bátran. Miután felkapaszkodtunk egy deszkára, kapjuk elő az ostorunkat, és lendüljünk át a szemközt lévő állványzatra. A lefektetett pallókon keresztül könnyedén megközelíthetjük az itt grasszáló őrszemet, akit a lehető legváltozatosabb módokon fektethetünk két vállra. Miután ez megvolt, a lenti dobozból magunkhoz szólíthatunk egy revolvertárat, de akkor sem szabad elkeseredni, ha esetleg már az első manővernél a vízbe pottyantunk, hiszen a közeli kiemelkedésnél simán felhúzhatjuk magunkat a partra. Egyedül csak a két krokodil miatt cinkes a helyzet… Szóval másszunk fel a létrán, majd az oszlopok mögül orvul vadásszuk le a két haramiát. Vagy ha ezt nem, akkor puszta kézzel… Másszunk fel a falra telepített növényzeten, majd ugorjunk át a középen lógó kötélre. Húzódzkodjunk fel rajta, majd miután szintbe értünk a másik platformmal, lendüljünk át a segítségével. A kis aulában megtölthetjük a kulacsunkat vízzel, majd jobb felé indulva a kar segítségével hívhatjuk le a liftként funkcionáló ketrecet. Mielőtt felszállnánk rá, húzzuk meg a kart újra, hogy visszaküldjük a szerkezetet a kiindulási pontjára, így ne tétlenül álljunk ott fél óráig a csodára várva, mint jómagam tettem azt… Fent már csak három rosszarcú egyén jobb belátásra való bírása maradt, és a krokodilfejű kapcsoló meghúzásával már gyalogolhatunk is át a frissen megnyílt átjárón a következő pályára.

The Silent Guardians

Itt jobbra kell fordulnunk, majd nagylelkűen figyelmeztet is minket a játék, hogy vigyázzunk: az itt trónoló örök (ergo denevérek) allergiásak a zajra, úgyhogy ha tehetjük, a saját érdekünkben hangtalanul közlekedjünk. Meg is kapjuk a felhasználható tippet: a zöld nemcsak hogy szép és zöld, de tompítja a zajokat is – úgyhogy ezt kell használnunk, ha zajtalanok szeretnénk maradni. A következő teremben fokozódik a helyzet – immáron 3 darab őrszem fogja lesni minden mozdulatunkat. Az első kettő kicselezése még nem okozhat különösebb problémákat, hiszen a járat két oldalsó szélén felállított rúdon végigkapaszkodva könnyedén elsiklszolhatunk mellettük, és a következőnél is csak annyi a dolgunk, hogy a földön található koponyákkal elereljük a figyelmét, amíg mi a kijáratot jelentő barlangszáj felé futunk. Balra láthatjuk az előző pályán már megcsodált vízesést, ám sok időnk nincs gyönyörködni a tájban, hiszen már jön is le a lépcsőn az itt járőröző marcona katona. Kapjuk ki a kezéből a Shotgunját, majd tetszés szerint verjük péppé, illetve mutassuk be a vízesésnek közelebbről. A fenti tárnában már csak egyetlen őrszem van hátra, hogy nekiláthassunk az utolsó nagy kicselezésnek ehhez a pályán. Ehhez mondjuk erősen javallott egy kulacsfeltöltés a jobb oldali pultnál, majd máris vethetjük bele

magunkat az élvezetekbe. Mint látni fogjuk, apró kis szigetek lettek kialakítva előttünk, pont úgy, hogy véletlenül se tudjuk megközelíteni őket egy ugrással. A taktika tehát a következő kell legyen: minél közelebb kell dobnunk magunkhoz a földön heverésző koponyákat, hogy a lehető legtöbb denevér figyelmét felkeltsük. Átlag kettő, maximum három darab ilyen őrszem figyel egy-egy platformot, tehát próbáljuk okosan bemérni a távolságokat és a rálátási szögeket. A cél: eljutni a terem végében lévő szoborhoz, vagy két oldalsó lépcsőhöz. Igen ám, csakhogy ezzel még mindig nincs vége: három újabb őrszem vár még ránk, plusz egy szakadék, melyben forró lángok lobognak.
A megoldás a következő: dobjunk egy követ középre, hogy az összes denevér arra célozzon, mi pedig ugorjunk a kis szigetre középen. Már csak egy hajítás a messzibe, és szaladhatunk is a kijáratot jelentő ajtó felé.

The Idol of Kouru Watu

És elérkeztünk Ceylon utolsó pályájához, és egyben küldetésünk céljához: a Koru Watu varázstárgyhoz. A feladatunk látszólag igen egyszerű: fogd a lét, és fuss filozófiát követ, ám ennél azért kicsit kacifántosabb lesz végrehajtani…
Első körben mindjárt itt ez a bazinagy fehér alligátor, ami egy harapással ki tud csinálni minket, úgyhogy igencsak csínján kell bánnunk majd az úszással, plusz ugye a tény, hogy az előbb harapta szét a műkincshez vezető hidat, így egy új utat is kell keresnünk. Induljunk el balra, és a lépcső tetejéről vegyünk fel egy koponyát. Ezt hajítsuk a krokodilnak a lehető legtávolabb a jobb oldal irányába, így amíg ő ezzel szöszmötöl, mi bátran beúszhatunk a bal oldali kis tárnába. Itt várakozzunk egy keveset, amíg őkelme észre nem veszi, hogy átdobtuk a fejét a palánkon, majd amikor már biztos, hogy újra szagot fogott, egyszerűen másszunk ki a kis peremnél. Itt jobbra tegyünk egy szép félkört, ugorjunk át a kis fahídon, majd húzzuk meg a jobbra lévő kart. Ezáltal ökrokodilságát bezártuk ebbe a verembe, mi pedig garázdálkodhatunk tovább. Ezt pedig úgy tudjuk megtenni, hogy visszaugrunk a deszkán keresztül a túlpartra, és felbaktatunk a lépcsőn. Húzzuk meg a fenti kart, amivel egy ördögi szerkezetet hoztunk működésbe – már legalábbis ami azt illeti, hogy leeresztettünk vagy két ketrecet, meg kinyitottunk egy újabb falba vésett kis szobácskát, innen nem messze. Ugorjunk bele a vízbe, majd másszunk fel a víz színén lebegő ketrecre. Innen továbbugorhatunk az előttünk ácsingózó újabb vasszerkezetre, majd az egyik kötélről a másikra ugorva meghúzhatjuk az újabb kapcsolót az újabb barlangban.
Az első kötélnél nem árt, ha egy kicsit feljebb húzzuk magunkat, így majd biztos nem fogunk lepottyanni. A procedúra innentől kezdve nem ismeretlen, mindig egy szinttel tovább kell haladnunk: vissza a kötélre, kötélről az újabb ketrecre, ketrecről az újabb kötélre, és be a barlangba a kapcsolóért.
A negyedik ilyen kapcsoló meghúzása után már szabaddá válik az út az ereklyéhez – úgyhogy ne is teketóriázzunk sokat, ússzunk oda a középen székelő tárgyhoz, és szólítsuk magunkhoz. Ezzel ugyan beindítunk egy nem várt folyamatot (beszakad alattunk a padló), ám pánikra semmi ok: egy kincskereső minden helyzetben feltalálja magát, így gyorsan kapjuk is elő a józsefvárosi piacon vásárolt acélpengénket, és szabadítsuk ki magunkat az indákkal elzárt területről. Gyorsan ússzunk a bejárat felé, mert az aligátor kiszabadult a csapdájából… Amint elérjük a peremet, rövid bejátszás következik, melyben Hansjürgen Claus – vagy akárhogy is hívják – megpróbál szert tenni az előbb megszerzett kincsünkre. Természetesen nem jár sikerrel, úgyhogy nyugodt szívvel dőlhetünk hátra és élvezhetjük, amint főhősünk lazán kisétál a kinccsel a pályáról. A következő helyszín New York lesz, ahol is egy kínai legenda felkutatására kapunk megbízást – irodánkba látogat ugyanis egy konzul, hogy a Sárkány Szíve nevű ereklye után érdeklődjön. A tárgy több mint kultikus eredetű, bizonyos misztikus erővel van átitatva, mely ha rossz kezekbe kerül, végzetes lehet az egész világ számára.
Bla, bla, a szokásos tiszteletkörök lefutása után természetesen elvállaljuk a feladatot, mely értelmében először is még két olyan gömböt kell felszednünk, mint amit előző küldetésünk végén találtunk, hiszen ez lesz a kulcs, hogy beléphessünk az Uralkodó sírhelyébe, és elkezdhessük egyáltalán a kutatásunkat. Első utunk így tehát Prágába vezet majd.

2.. Prague

The Castle Gates

A kis utcákon végigbaktatva intézzük el a két strázsáló németet, majd vegyük fel egyiküktől a hangtompítós Lugert. A zsákutcának tűnő részhez nem kell bepánikolni, elég, ha csak felkapaszkodunk a jobb oldalon álló virággal beültetett kis részre, és átugrunk a vele szemben felállított oszlop szélére. Így máris a nagy fal tetején találjuk magunkat. Fussunk egy szép tiszteletkört, balra forduljunk be a kis átjáróba, és a végén intézzük el az őrt. Vegyük el tőle a töltényeket, majd a balkon szélére ugorjunk rá a vízköpőről csüngő fémláncra. Szépen ereszkedjünk le rajta, majd támadjuk be az előttünk pózoló teherkocsi platóját, hiszen a dobozban egy elsősegélycsomag rejlik. Üssük szét a német fejét, majd kobozzuk el tőle a fegyverét, végül a jobb oldali szárnynál vegyük fel a töltényeket a földről. Fussunk vissza a kapuig, ahol bal kéz felé folytassuk tovább a kalandozásainkat. Menjünk le egészen a lépcső aljáig, ahol a csobogó csöveknél kell megtalálnunk azt a kapaszkodót, ahová átugorhatunk. Szemközt tehát oldalazva juthatunk el a biztonságot jelentő platformig, ahonnan már csak egy lasszózás és láncmászás választ el minket attól, hogy szintet léphessünk. A minden tárgyat begyűjtők figyelmébe ajánlanám még a bal oldali szirten található pisztolyt és energiacsomagot, ám ezután már tényleg nincs más hátra, mint a művészbejárón keresztül belépni a kastélyba.

The Dungeon

Fussunk végig a vékony deszkapallón, majd a végénél forduljunk balra. A fenti ikon már figyelmeztet is minket, hogy ostorozás következik: a vízköpőt kihasználva már át is juthattunk a túloldalra. Itt másszunk le a létrán, és balra fordulva fussunk le a lépcsőkön. Hagyjuk figyelmen kívül az amúgy is zárt ajtót, annál is inkább, hiszen az itt tartózkodó két németajkút kell elnáspángolnunk. Miután elkoboztuk tőlük a fegyverüket, ideje továbbindulnunk az előttünk tornyosuló folyosó felé. Igen ám, csakhogy nem lesz ám ez kéjutazás – hiszen telepített csapdákkal lett teleaggatva az előttünk álló rész.
Az első résznél csak guruljunk át a megfelelő ütemben, míg a sarokban grasszáló pengénél is csak a tökéletes időzítésre kell figyelnünk. Még lesz pár ilyen csapda, ahol ugrálnunk és guggolnunk kell felváltva, végül a legbrutálisabb hússzeletelő szerkezet után eljuthatunk a célunkig: egy meghúzható karig. Ezzel visszajuthatunk a pálya legelejére, viszont szemben velünk kinyílt egy eddig zárva található ajtó. Lendüljünk át a túloldalra tehát, és rántsuk meg a kart, amivel az alattunk elterülő nagy, piros ajtót nyitottuk ki. Fegyverezzük le a frissen ránk rontó őrszemeket, majd fussunk végig a folyosón. Ez most egy mókás rész lesz, hiszen ugrásból kéne odacsapnunk az ostorunkkal a fejünk felett lógó kampónak, vigyázzunk, el ne tévesszük az irányzékot! Mivel a szemközti ajtó zárva van, más megoldáshoz kell folyamodnunk. Lapuljunk a falhoz, és oldalazva jussunk el az oldalsó lépcsőhöz. Itt rántsuk meg a kart, amivel az előbb látott ketrecet engedhetjük lejjebb. Oldalazzunk vissza az ajtóhoz, majd ugorjunk rá a frissen leeresztett láncra, majd kicsit feljebb tornázva magunkat a

közvetlenül jobbra és felettünk lévő platformra kell kilyukadnunk. Itt három őr is vár majd bennünket, ám az eddig felhalmozott töltényekkel nem lehet gond az elintézésük. Húzzuk meg az egyik falra erősített kart, amivel a börtönrészleg ajtóit nyithatjuk ki – az egyikben egy értékes energiacsomaggal gazdagodhatunk. Fussunk tovább a folyosó végi lejáraton, mígnem kisvártatva egy patkányokkal teli terembe nem érünk. Itt támadjuk be a középső részen lévő platformot, és húzzuk meg rajta a jobb oldali kart, amivel közvetlenül mellettünk lejjebb ereszthetjük egy láncot. Ezt kihasználva ugorjunk át jobbra a következő lánchoz, amivel a felettünk lévő kis balkonba kell fellendülnünk. Itt egy karral leengedhetjük azt a kötömböt, amivel a szemközti kijárat rácsos ajtaját nyitottuk ki éppen. Nincs is más dolgunk, mint visszahimbálózni középre, meghúzni a bal oldali kart, és egyenesen lengedezve a két kötél segítségével fent kijutni a pályáról.

The Courtyard

Ez egy kedvemre való pálya lesz, hiszen mint a kedves operatőr is mutatja, ott pózol az egyik teherautó mögött egy szép kis MP-40-es géppisztoly, amivel már igencsak hatékonyan lehet irtani az ellenfeleket… Mivel a főtéren lesz pár alkalmunk arra, hogy leteszteljük a hatékonyságát, így nem is zavarnálak titeket a továbbiakban, magatokra hagylak kicsit kiteljesedni titeket… No, már itt is vagyok, egy csésze forró kávé után. Mindenki elégedett? Minden ellenfél holtan esett össze? Akkor nincs is más hátra, mint bal oldalon található teherautó-platóról felszedett robbanószerkezettel berobbantani a tőle jobbra fekvő csatornafedelet. Miután végigúsztunk a kis részen, már csak ki kell másznunk a partra, meghúznunk egy kart, végül a titkos csapóajtón keresztül besétálni a kastélyba.

The Great Hall

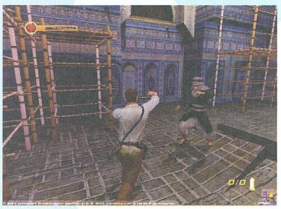
A gyönyörű helyiségekben nem sokáig lelhetjük örömünket, hiszen máris észrevesz az állandó őrjárat, így kénytelen-kelletlen bunyóba torkollik a békés kastélylátogatás. Menjünk végig a folyosón, majd nyissunk be jobbra a nagy, barna ajtón. Üssük el az időt a két újabb marcona legénnyel, majd baktassunk fel a lépcsőn. Forduljunk be a sarkon, majd tapasztalt kalandozóként vegyük elő az ostorunkat, és nekifutásból már lendülhetünk is át a felettünk található platformra. Itt újfent nekifutásból kell majd a csillár segítségével a túloldalra lengenünk, de hát ez, remélem, nem okoz majd különösebb megpróbáltatást senkinek sem. Az átvezető animációban láthatjuk, amint 5 Fritz állja körül az asztalt, és hogy mit ad Isten, pont felettük lóg egy hatalmas nagy csillár... Lapuljunk a falhoz, és oldalazzunk el a tőlünk jobbra található kapcsolóig, amit nyugodt szívvel húzzunk is meg. Miután meglepetésszerűen érte őket az incidens, kb. a köpni-nyelni nem tudtak szindrómába sorolhatnám a reakciójukat, így tehát szabad az út előttünk a szemben függő kampó képében. Ostorozzuk meg a jószágot, majd a kötélen kicsit feljebb mászva lengessük be, hogy jobbra fel tudjunk kapaszkodni az erkélyre. Itt spájzoljunk be egy üveggel, ugyanis a balra található ajtó mögött 4 darab ellenfél rejtőzik, és bizony jó nyitánynak mutatkozik hozzájuk vágni egy ilyet. Annál is inkább, mert rögtön velünk szemben egy vascső hever a szekrényen, és ezzel mindjárt hatékonyabban fog majd menni az aprítás. Minderre csupán azért volt szükség, hogy felvehessük a biliárdasztal mögötti asztalkáról a könyvtár kulcsát, és a szemközti ajtón keresztül lelépcsőzzünk az első bal oldali ajtóig – vagyis a következő pályáig.

The Library

Ha esetleg az előző pályán komolyabban megsérültünk volna, nincs okunk az aggodalomra, hiszen ezen a pályán már rögtön itt az elején fel tudjuk tölteni vizes kulacsunkat. Ehhez nem kell mást tennünk, mint szépen lesétálni a lépcsőn, és a tőlünk balra található ajtón bejutnunk a pincébe. Itt ugyan van egy őrszem is, de hát nem okozhat gondot, ha állandó energiatöltésen vagyunk. Menjünk vissza az első szintre, és a lépcsőtől balra eső festmény irányába fordítsuk a figyelmünket. Mellette ugyanis egy lépcsőzetes kialakítású faberakásos tárgyra lehetünk figyelmesek, amit kihasználva máris ott tarthatunk, hogy az ostorunkat a szemközti lámpába akasztva lendülünk át egy eddig el nem ért platformra. Itt intézzük el az őrszemet, majd húzzuk meg a beugróban megbúvó kallantyút. Másszunk fel a következő szintre a létra segítségével, majd szintén húzzuk meg az itt lévő kart, hogy nekünk megfelelő pozícióba jutassuk az óriási csillárt a terem közepén. Egy nekifutásos ugrást alkalmazva lasszózzuk át magunkat a szemközti részre, majd oldalazva a bal oldali kiugró felé másszuk meg az újabb létrát. Itt húzzuk meg a kapcsolót, aminek hatására a hátunk mögött felhúzódott az óriási freskó. Másszunk vissza a létrán, majd ereszkedjünk vissza a kezdő szintre. Itt a festmény mögül felvehetünk egy könyvet, amit nem is olyan sokára használni is fogunk majd. No nem kell megijedni, nem egészen arra, amire a nyomdából jövet erre rendeltetett volna – de majd meglátjátok. Kapaszkodjunk fel a mögöttünk lévő orgonára, használjuk ismét az ostorunkat, majd megint eresszük le a kar segítségével a csillárt, de most ne másszunk fel a létrán, hanem erről a szintről ugorjunk át a szemközt lévő részre az ostorunk segítségével. Helyezzük a könyvet a polcra (ugyeugye), majd az asztalról tegyük magunkévá a kastély térképét. Távozzunk a szobából, ám még mielőtt lesietnénk a frissen kinyílt átjáróhoz, ideje felvennünk a játék negyedik titkos tárgyát, a „Book of Libuse"-t. Ezt innen oldalazva a jobb irány felé tudjuk megejteni a kis beugróban, középen. Most már nyugodt szívvel leszánkázhatunk a földszintre, ahol jól megadhatjuk újabb látogatóinknak, amit érdemelnek, majd távozhatunk a könyvszekrény mellett a pályáról.

The Astrologer's Clock

Milyen békésnek és nyugodtnak is tűnik az a piros selymen pihenő korona ott a terem közepén, nem igaz?! Bár veterán filmnézőink bizonyára már sejtik, hogy ha a csont-



vázak is csak úgy szerteszéjjel hevernek a szobában, akkor itt sok jóra nem lehet számítaniuk. És csakugyan: amint megpróbáljuk felvenni a koronát, végzetes sebességgel kezd szivárogni a gáz a szobába, valamint a kijáratot jelentő ajtóra is egyre inkább kezd lehúzódni egy vasrács. Kezdjünk el futni, mint a bolondok, és a végén egy szaltó bevetésével cselezzük ki a rendszert. Az itt látható teremben tulajdonképpen majd 4 tárgyat kell összegyűjtenünk, aminek segítségével valahogyan kikombinálhatjuk a továbbjutást – de mivel egyelőre csak a korona van meg belőle, ezzel kéne kezdenünk valamit. Sétáljunk oda a két kaszáshoz a terem végében, és rántsuk meg a kart. Az így előbukkanó alak kezébe nyomjuk oda a koronánkat, mire egy háromkarú szerkezet jelenik meg a terem közepén. Mint láthatjuk, ezzel az időt tudjuk állítani, ami a szentély felett lóg. Mivel van logikánk, így könnyen kikalkulálhatjuk, hogy ha a bika feje felett láttuk a koronát, akkor a Holdat ábrázoló mutatót a IV-es, a Nap ikonját pedig a II-es számra toljuk. Végül pedig fent, középen betekerjük a bikát a képbe. Így már el is hárult az akadály a következő pályára lépés elől.

The Armory
A pajtában találjuk magunkat, ahol ha ló nincs is, de elsősegélycsomag igen, ezt a szemközti ládákból verhetjük ki. Másszunk fel kétszer egymás után a létrán, így a tetőre jutunk, ahol a szokásos cserépbámuláson kívül más látnivalónk is akad: egy mellben erős ninja-lány tűnik el a tetők keresztüzében. Közvetlenül a hátunk mögött, jobb kéz felé ereszkedjünk le a tetőről, majd a falhoz lapulva forduljunk be a sarkon.

található kifeszített kötél egyszer még jól jöhet… Addig is a tőle jobbra található ablakon ereszkedjünk le a helyiség jobb oldali tetejére. Mint láthatjuk, a kis üvegezett rész alatt található egy fegyverraktár, úgyhogy nem kell sok logika kitalálni, mi fog következni: egy kis öklözés után mária a fegyverraktárban találhatjuk magunkat… Ha jól

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM or ® as indicated.

Fussunk el a balkon végéig, majd kapaszkodjunk fel a falra, és az azon található létrára. A fenti szobából jobbra néző ablakból kapjuk el a lelógó láncot, és csússzunk le rajta. Itt egy gótikus stílusú, üvegfestett ablakra lehetünk figyelmesek, ám most az egyszer tegyük félre a műemlékvédelmi hivatal által fejünkbe sulykolt frázisokat, és szó szerint robbanjunk be a mögötte rejlő szobába. A német elintézése után a jobb oldali ajtón keresztül távozhatunk, ott is a létrán fel a tetőre, és a kapaszkodó segítségével be a toronyba. Üssük ki az itt strázsáló őrt, majd jegyezzük meg, hogy az itt pozicionáltunk, akár még az itt járőröző német nyakába is huppanhatunk. Törjük be a vitrint az itt őrzött ereklyéért, majd harcoljunk meg a frissen berontó őrséggel. A hátunk mögött található folyosón keresztül távozhatunk. Mint láthatjuk, így sem könnyű egy felfedező élete, újabb és újabb egységek érkeznek üdvözlésünkre. Ha kedved tartja felvenni a versenyt a gépfegyveresekkel, csak hajrá – egyéb esetekben ajánlanám a szégyen a futás, de hasznos szólásmondás megfogadását... Miután felmásztunk a létrán a toronyba, elő az ostort, és csússzunk vissza a tetőre a kifeszített kötél segítségével, és a létrákon lemászva menjünk ki a bejáratként is funkcionáló ajtón az előző pályára (ha esetleg visszalöktek volna a kastély udvarára, semmi pánik: egy hátsó bejáraton keresztül ugyanúgy visszajuthatsz a pajtába – ezzel együtt a következő/előző pályára).

The Astrologer's Clock: Part 2
A feladatunk az előzmények ismeretében már nem lesz olyan idegen: lépjünk oda a lobogó tűzhöz, és a kar segítségével hívjuk elő az idegent. Helyezzük a kezébe az imént felszedett kardot, majd oldjuk meg az újabb logikai feladatot. A helyes gondolkodás a következő: mint látjuk, a Nap XII-t, a Hold pedig III-at mutat – egyértelmű, hogy melyik mutatót hová is kell forgatnunk. És mivel egy rák díszeleg a faajtón, a középső asztrológiai jel sem kérdéses többé. A procedúra végrehajtása után fel is tárult előttünk a következő pálya ajtaja – úgyhogy ne habozzunk sokat a használatbavételével.

The Observatory
Mindjárt egy titkos helyiség felkutatásával kezdődik a pálya, hiszen amint megkapjuk az irányítást, máris csináljunk egy gyors hátraarcot, és markoljuk meg a hátunk mögött lévő épület kb. térdig érő peremét. Ezen végigegyensúlyozva egészen a következő sarok végéig kell elbátorkodnunk, ahol is éles szemüek már kiszúrhatták az apró kis szobát, ahová át kéne ugrani. Semmi ördöngösség nincs benne – simán meg lehet csinálni. Bent egyébiránt az ötödik titkos tárgy, a „Stochov Fragment" lesz található. Ugorjunk vissza a peremre, majd amerről jöttünk, szépen stabilan menjünk is vissza. Most már nyugodt szívvel felfuthatunk a lépcsőn, és verhetjük péppé a sarok mögül nyíló ajtóból előbújó németet. A bal oldali ajtót feltépve egy, éppen a tájban gyönyörködő ellenséges egységet kaphatunk grabancon, majd miután lehajítottuk a mélybe, repüljünk rá az előttünk csüngő vaslánc ra. Róla jobbra tudunk majd továbbugrani – ám előtte ne feletjsünk el egy picit feljebb mászni, különben a mélybe zuhanhatunk. Másszunk feljebb és feljebb a kötömbökön, majd az oldalsó párkányon végigszaladva az épület tetejére juthatunk. Egyelőre ne nagyon zavarjuk a két őrszemet, inkább használjuk a létrát a továbbjutáshoz. Vegyük fel az MP-40-est a toronyból, majd essünk le a kupola mellé, és kerüljük körbe. Szintén huppanjunk le a földre, majd váltsunk át osonó üzemmódba, hiszen nem szeretnénk, hogy észleljen minket az a két őr, ugye. A lépcsők előtt térjünk ki balra, és a kis kiugróról máris lendülhetünk át a szemközti toronyba a vízköpő és az ostorunk segítségével. A sarkon túl lévő ajtón belépve egy hiányzó kar látványára lehetünk figyelmesek, mely egyébiránt fent pihen egy íróasztalon. Így a fel- és lelépcsőzést követően már működésbe is hozhatjuk a szerkezetet, mely után újabb eseménysorra lehetünk figyelmesek. Fent megjelent egy kis kép, amit megérintve egy mögöttes tartalomra bukkanhatunk. Mivel ez volt jövetelünk célja (Vega manifesztuma), már távozhatunk is. Szerencsésebbnek tartom siettetni a dolgokat – főképp a kevesebb energiával rendelkezőknek –, így egyszerűen csak másszuk meg a teleszkópot, és a létráján keresztül rohanjunk ki a vakvilágba. Rögtön balra meg is találjuk a várva várt kötelet, aminek segítségével már csúszhatunk is lefelé – egyenest a kijáratot jelentő ajtóig. Ugyan még lesz 1-2 elintézendő zsoldos, no de a lépcső aljától számított visszafelé tartó út után már ismét visszajuthatunk a nagy trónterembe (időközben megejthetünk egy kulacstöltést is, hogy a következő pályákon se legyen miért aggódnunk)…

The Astrologer's Clock: Part 3
Ismerős helyszín ismerős teendőkkel: a két halálfejes között a karral előhívható fazon kezébe tegyük bele az előző pályán szerzett kincsünket, majd az újfent előbukkanó kezelőszervekkel az alábbiak szerint állítsuk be a nagy órát: a Nap ikonja VI-ot, a Holdé pedig XI-et kell, hogy mutasson. A csillagászati jelkép pedig az Ikrek kell hogy legyen.

Ezek után szó nélkül nyitódik a következő pálya ajtaja.

Vega's Tower

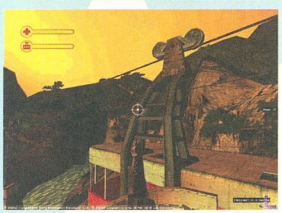
Kezdéskor vegyük fel az energiacsomagot az asztalról, majd távozzunk a szemközti ajtón. Gyorsnak kell lennünk, hiszen ha sokáig szószmötölünk, az ellenfelünk már akkor elkezd ránk lőni, amikor még csak a kötélen csüngünk. Szóval ugorjunk át a szemközti toronyhoz, és lássuk el a német baját. Szaladjunk fel a csigalépcsőn, majd taszítsuk a mélybe az itt álldogáló bűntársát. Nekifutásos technikát alkalmazva kapjuk el a szemközti platform szélét, majd felhúzódzkodva rá, óvatosan oldalazzunk el a másik végéig. Itt az erkélyen cigarettaszünetet tartó fickók közül intézzük el az összest, majd forduljunk be a terembe, és szaladjunk fel a lépcsőn. Itt ugorjunk át a szemközt lévő félkör alakú kiugróra, majd forduljunk is be a sarkon. Elő az ostorral, mert lendülős rész következik, majd utána rögtön, láncról-láncra történő ugrabugrálással folytatódik a pálya. A következő vaslánc nál már csak fel kell húznunk magunkat, és belendülnünk a harangtoronyba. Itt egy jókora harang foglal helyet a padlózatban, ami egy kis trükkre adhat nekünk okot: ha jól megnézzük, pont feléjünk az egyik deszka mellett az alattunk lévő helyiségbe. És hogy ez miért fontos? Mert itt található a játék hatodik titkos tárgya, a „Cistercian Mask". Miután felvettük, lépdeljünk oda az ablakhoz, és ugorjunk át a lecsüngő lánckötélhez. Másszunk fel rajta, és ugorjunk vissza a toronyba. Itt a lifttel jutthatunk egy szinttel feljebb, ahol a kar áttolásával kinyithatjuk a toronyóra fedőlapját, és megláthatjuk, miféle ördögi repülő szerkezet rejlik mögötte. Pont ideális arra, hogy megközelítsük az eddig elérhetetlennek bizonyuló Vega tornyot… Másszunk fel a létrán, és a kar segítségével üzemeljük be a masinériát. Miután illedelmesen letesz minket a célunk bejáratánál, kapaszkodjunk fel a szentélybe, és szólítsuk magunkhoz a kristálygömböt. Ez egy nem várt folyamatot indít be: a trón mögötti részről el kezd szivárogni a gáz, nekünk pedig uszkve fél percünk marad arra, hogy elhagyjuk a helyiséget. Természetesen a kijárat zárva – így más megoldás után kell néznünk. Íme egy kis segítség: forduljunk meg, és lépjünk rá a kidőlt könyvespolcra. Innen ugorjunk rá a vele szemben lévő szekrényre, majd erről fellépve a balkonra kapjuk elő az ostort, és a csillárt segítségül hívva röppenjünk ki az üvegablakon keresztül. Fellélegezhetünk: megmenekültünk. Mint láthatjuk: láncok csüngnek alá az orrunk előtt, így nem kétséges, hogy merre felé kell továbbhaladnunk. Ereszkedjünk le szépen az egyiken, majd a kis peremre ugorva kapaszkodjunk meg a következőn. Erről is ereszkedjünk egy kicsit lejjebb, hogy beugorhassunk a kijárathoz vezető lépcsőfordulóba. Már csak a lenti ajtón kell kimenni, és visszatérhetünk a „titokszobába".

The Astrologer's Clock: Part 4

Utolsó visszatérésünk az asztrológia és logikai feladatok szobájába: az ismerős procedúrát végrehajtva (kar meghúzása, eméktárgy odaadása, újabb megjelent karok meghúzása után) az alábbiak szerint kell beállítanunk az órát: Nap és Hold egyaránt X-et kell, hogy mutasson, a jelkép pedig, ahogy a képen is látható, a Mérleg lesz. Irány az utolsó pálya!

The Laboratory

Hohó – főellenség! A régi idők játékait idéző megoldás köszön vissza 2003-ban is – és íme az első nácik által kifejlesztett génkezelt robot! A legyőzése nem is lesz olyan bonyolult, mint amilyen szörnyen ez kinéz – első lépésben mindösszesen néhány fiola savas löttyöt kell az arcába borítani, hogy kicsit lekókadjon szegény. Ezeket egy gép adagolja a szoba szélén lévő ládikára – mindig ide kell majd rohannunk, ha éppen szükségünk lesz egyre. Mivel önagysága időközönként tűzlabdákat gerjeszt, illetve fadobozokat hajigál, nyerő taktikának bizonyul, ha állandó mozgásban vagyunk. Négy ilyen itóka ki is készíti teljesen ellenfelünket, és furcsa átváltozásba kezd. A harc persze nem áll meg, csak átalakul: tűzlabdák helyett bodycheckkel nyomul az öreg: ismét csak jó, ha sebesen változtatjuk a koordinátáinkat. Egy zöldes végű vascsövet kéne megkaparintanunk, ugyanis ezzel kéne még masszírozgatni kicsit a szörnyella hátát – erre valamiért allergiás ugyanis. Nincs ok a pánikra, három-négy többütéses kombótól megfogja a padlót szegény pára. Már csak az áhított tárgyunkért való lehajlás van hátra, és távozhatnánk is a pályáról, de mint mindig: most sem fog ez ilyen zökkenőmentesen menni – az aligátornak vetett generális visszatér, és nincs kecmec – mentihetetlenül a német foglyai leszünk.



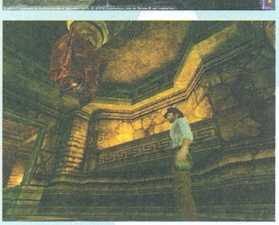
3., Istanbul

Istanbul Breakout

Az animáció Isztambulba kalauzol minket, ahol a ninjanő szerint az egész várost felásták már a harmadik varázstükör miatt. Úgyhogy igyekeznünk kell, ha meg akarjuk kaparintani a németek előtt. Ehhez először talán szabadnak kéne lennünk – ám az elénk vetett kulcs ezen a helyzeten is hamar változtatni tud. Időnk nincs azonban sok, hogy mérlegeljük a helyzetet, az utánunk küldött két mesteri harcos hamar cselekvésre késztethet agytorna helyett. Miután lerendeztük őket, fussunk fel a lépcsőn, ám ne számítsunk könnyű kitörésre – máris jön az újabb elintézendő tag: egy török kardos egyén képében. Miután gyorsan lefegyvereztük, szorítsuk a falhoz – így kevesebb eséllyel tud szabadulni, és kárt tenni bennünk. Szaladjunk le a lépcsőkön, majd náspángoljuk el az újabb őrt – de készüljünk: hamarosan gépiesített fegyverekkel is szembe kell néznünk. Ennek érdekében a pályatervezők nagyon helyesen el is szórtak nekünk néhány gránátot az egyik doboz mögött, hogy ezekkel hajigáljuk meg szépen a betonkockák tetején pózoló őröket. A szemközti átjáró után az asztalról bátran vegyük fel az MP-40-est, majd kapaszkodjunk fel, és loholjunk a pincébe vezető lépcső felé. Lent szintén találhatunk pár gránátot, amivel a folyosó végén őrjáratozó katonák lelkivilágába zavarhatunk bele egy pöttyet. Főleg akkor, ha a mellettük található robbanékony anyagokat tartalmazó hordókat célozzuk… Miután mind a három tisztet kifüstöltük a szobájukból, ideje belépni a helyiségbe, és magunkhoz szólítani az oldaltáskánkat, amiben immáron újra van kulacs és hely az egészségügyi csomagoknak. Tömjük teli magunkat, amivel csak szükséges, spájzoljunk be a gránátokból is, majd induljunk vadászó körútra a felszín irányában. A szemközti csókát vagy a géppityuval, vagy némi gránáttal küldjük a túlvilágra, majd az osztorunkat a lámpára fűzve látogassuk meg a holttestét. Essünk át a palota túloldalán lévő kerthelyiségbe, majd passzírozzuk szét a két ránk rontó lepelbe rejtett támadónk fejét. Vigyázzunk azonban, mert amint véget ért a harc, a szemközti fal tetején ácsingózó gépágyú mögé kezelő érkezik, és ez igen érzékenyen érintheti az energiaállapotunkat. Húzódjunk hát fedezékbe – bátrabbak azonban kihagyhatják a gránátozást, egyszerűen csak a falhoz lapulással másszunk fel a szabotőrhöz, és verjük péppé. Foglaljuk el a tüzérállást, majd a nyugati irányból érkező versenyzőket szemrebbenés nélkül küldjük a másvilágra. Szaladjunk le a hátunk mögött lévő lépcsőn, majd egy szép félkört téve kisvártatva egy „tisztásra" érünk. A helyzet azonban csak romlik, amikor három oldalról próbálnának körülvenni minket a török vendégmunkások… Még szerencse, hogy másodmegbízónk, Mei Ying, a bájos ninjalány közbelép és segít. Miután elcsépeltük a három haramiát, befut a nevető negyedik is – ám hamar ráfagyaszthatjuk a mosolyt az arcára egy-két gyomorszájon küldött ütéssel. Nézzünk be a frissen kinyílt kapunk a balszárnyban, ahol egy templomrenoválást csodálhatunk meg a maga teljes valójában – nekünk azonban bőven megfelelnek azok az állványok, aminek segítségével a közé-

pen lógó lánc alját érhetjük el. Ezen felhúzódzkodva máris kiléphetünk a szabadba – azonban csak vigyázva, elég magasan vagyunk most már. Simuljunk a falhoz, mint valami jóféle vakolat, és jobb irányban kezdjünk el oldalazni a kupola mellett. Kisvártatva zsákutcába érünk – illetve csak látszólag: egyenesen tovább ugorva a felállványozott részeknél továbbhaladhatunk. Szépen ereszkedjünk le a merőleges padlólapokra, majd az egyenes végénél másszunk fel a toronyhoz. Itt egy kisebb és egy nagyobb

ládikára lehetünk figyelmesek, és mivel nem lógtunk a fizika órákról, tudhatjuk, hogy ha lelökjük a nagyobbat, akkor bizony az áttételeket vizsgálva biztosak lehetünk benne, hogy emelkedni fogunk. És valóban – ott integetünk a kupolában. Használjuk az ostorunkat a kötélen, és csússzunk át a szemközti épület tetejére, majd a szemközti állványokat használva jussunk fel a tetőre. Még 1-2 kapaszkodó, és máris a kijáratnál találjuk magunkat. Az időközben ránk akaszkodó alakokat csak nemes egyszerűséggel adjuk át az enyészetnek, mi pedig készülünk a hetedik titkos tárgy felvételére! Álljunk háttal a kijáratot jelentő ajtónak, és forduljunk jobb kéz felé. Egy kupolára lehetünk figyelmesek lentebb, meg arra, hogy egy bejárható pereme van neki. Na, oda kéne leugranunk, és egy szép kört téve bemásznunk a túloldalon lévő kis terembe. Itt pedig megtölthetjük a kulacsunkat vízzel, és még a „Piri Reib" műtárgyat is birtokba vehetjük. Most már tényleg nincs más hátra, mint visszasomfordálni a peremen, és kiballagni az ajtón az állványok tetején.



The Secret of the Mosque: Part 1

Mint a bejátszásból láthatjuk, a célpontunkként szolgált mecsetet alaposan feldúlták a náci haderők – totális káosz figyel mindenütt. No de semmi pánik, hisz Indiana Jones pont az ilyen terepen érzi jól magát – úgyhogy vessük is bele magunkat az élvezetekbe. Rögtön tőlünk balra lesz az a járat, amin keresztül kicsit lejjebb hatolhatunk majd – ám ehhez előbb át kell lasszóznunk magunkat egy lámpán, aztán még egyen – igaz, ezt nekifutásból. Végül az egészet tetőzi egy újabb ugrásból történő ostorozás – igaz, ennek meg az ad különleges ízt, hogy egy nagy pilléren csúszunk lefelé megállíthatatlanul. Miután sikeresen földet értünk, még ne menjünk be az ajtón, hanem tegyünk egy 180 fokos fordulatot, és szedegessük fel a hátunk mögött nyújtózó csontváz mellől az energiapakkot, valamint a gépfegyver-töltényeket. Most már nyugodt szívvel ráronthatunk az erkélyen trécselő őrszemekre, akiknek ne kegyelmezzünk. Vegyük el szépen tőlük a Mauserjeiket, majd oldalazva slisszoljunk át a következő bemélyedéshez. Itt újabb ellenséges haderőre kell számítanunk, ám a gravitáció nagy úr – annak még egy szuperfelfegyverzett német katona sem tud ellenállni –, ergo: hajítsuk őket a mélybe mind. A kis asztalkáról fegyverkezzünk és töltényezzünk, majd folytassuk megállíthatatlan utazásunkat a mecset szíve felé. Lentebb ismét csak két lepeltakart egyén próbál megállítani minket, ám 1-2 ökölcsapás hamar lebeszélheti őket ebbéli szándékukról. Az újabb lépcsőzést követően egy ügyességi rész elé érkeztünk – elő az ostorral, és bal kéz felé már lendülhetünk is át a következő platformra. Itt két arab származású fiatalemberrel kell dülöre jutnunk, majd újabb ostorozás következik – ezúttal nekifutásból. Ha fogytán vagyunk az energiának, jobbra kioldalazhatunk, és a lámpát segítségül hívva átrugaszkodhatunk a kúthoz vezető úthoz – csupán azzal kell számolnunk, hogy a visszavezető út a lenti tárnán keresztül vezet, azaz: le kell esnünk a vízbe, kikerülni a cápácskát, felmászni a létrán, eloldalazni a bejáratig, és újra végiglasszózni két szakadékot. Egyébként más nincs… Szóval ott állunk középen, előttünk romok. Ereszkedjünk le a víz széléig, majd egy nekifutásos technikát alkalmazva lasszózzuk át magunkat a szemközti folyosóra. Itt a szemközt lévő ajtó egyelőre zárva marad, így jobb kéz felé kell vennünk az irányt, ahol jó pár járőröző németbe botolhatunk. Miután jó nagy pánikot keltettünk az aulában, próbáljunk fedezékbe húzódni az őrült géppisztolyos elől, majd módszeresen végigmenni az összes ellenfélen. A cél: az egyik asztalkán heverő detonációs szerkezet megkaparintása. A csata után egyébként egy rakat energia- és tölténycsomaggal is gazdagabbak lehetünk. A pályából már nincs sok hátra, mindössze vissza kell baktatnunk az előbb látott ajtóhoz, és rászerelnünk a robbanószerkezetet…

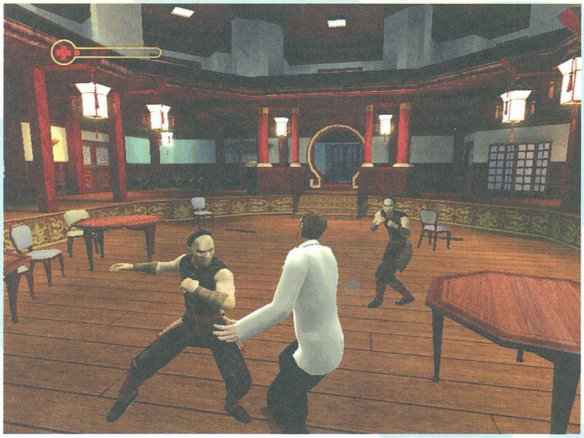
The Secret of the Mosque: Part 2

…majd átballagnunk a mecset következő részébe. Itt rögtön két alak vesz minket kezelésbe, ám a falhoz szorításos technika náluk is bevált: üssük őket úgy, hogy mozdulni se tudjanak. Egyenesen haladva egy kibontott falra lehetünk figyelmesek: ide szimplán bemenni nem tudunk, úgyhogy guruláshoz kell folyamodnunk. Jutalmunk a nyolcadik titkos tárgy, az „Ottoman Seal". Térjünk vissza a jobb kéz felé fekvő terembe, ahol sok-sok állványt láthatunk. Nyilván nem ok nélkül vannak itt – s mivel más kijáratot nem lelünk, csúnyán használatba is kell vennünk őket. Először a bejárattól bal kéz felé esőre kell felkapaszkodnunk, majd innen jobbra fordulván az ostorunk segítségével a szemközti falemezekre lendülnünk. Tegyünk egy jobb kanyart a saroknál, majd nekifutásból ugorjunk át a szemben lévő pallókra. Menjünk be a kis ajtón, és balra fordulván kapaszkodjunk fel a felettünk lévő párkányra, onnan pedig az újabb ajtóba. Itt forduljunk balra, és nekirugaszkodásból ugorjunk át szemközt, majd folytassuk egyenesen a kis ablakban, és végül egy parádés átlendüléssel tegyünk pontot az állványok végére. Essünk le szépen a szobába (próbáljunk meg a dobozokon landolni a kevesebb sérülés végett), ahol jó pár náci tiszt vár majd minket. Miután még lifttel is érkezik az erősítés, erősen javallott a szoba közepén felállított kút látogatása… Minekutána lekaszaboltunk mindenkit, szálljunk be a felvonóba, és liftezzünk 1 emelettel feljebb. Itt szaladjunk oda a daruhoz, amibe a létrán keresztül mászhatunk be, majd bent balra a vezérlőszobájába. A kart meghúzva egy palkolgató játékba kerülünk: nekünk kell a daru karját mozgatva felcsippentenünk a hatalmas szoborfejet, és a terem közepén ácsorgó lyuk fölé mozgatnunk. Itt már csak fel kell húznunk olyan magasra, ameddig csak tudjuk, hogy tárt karokkal várhassuk a hátulról nekünk támadó német katonákat. Miután elkoboztuk a Mauserjeiket, másszunk fel az általuk is használt létrán, és lépdeljünk fel a tőlünk balra található dobozkára. Innen újabb lépcsőzés vár minket,

egészen pontosan a darukar végéig kell majd eljutnunk, ahol már csak egy ostorcsapás, és a szoborfej tetején landolhatunk. Igen ám, de nem számíthattunk arra a szabotőrakcióra, amibe csöppentünk, így némi zuhanás után egy tartály vízben találjuk magunkat.

The Sunken Palace

Szerencsére energiaveszteség nélkül tudtunk átjutni erre a pályára, ahol rögtön nedves fogadtatásban lehet részünk. A fejtől nem messze láthatunk egy kis szigetet – ússzunk oda, és másszunk ki a vízből. Vegyük fel az oxigénpalackot a földről, és az energiacsomagot a dobozkából, majd a hátsó vízrészbe ugorva evickéljünk át a víz alatti ajtón. Forduljunk balra, majd igyekezzünk: cápaveszélyt jelez a videóbejátszás. Ússzunk el a saroknál jobbra, majd siessünk a part felé egyenesen. Itt egy őrházikóra bukkanhatunk, amit szerencsére csak egy darab legényke véd – őt nem lesz különösebben nehéz hűvösre tenni. Bent szerelkezzünk fel minden földi jóval – kihegyezve figyelmünket a szigonypuskára, és annak töltényeire –, majd a hátsó bejáratból nyíló udvarban guruljunk be a repedésen. Itt a kulacsunkat tölthetjük meg, ha erre esetlegesen szükségünk lenne, majd menjünk vissza a házikóba, és szemléljük meg az asztalon heverő térképet. Láthatjuk, hogy merrefelé heverésznek a keresett tárgyak, úgyhogy ezeket észben tartva grasszáljunk is ki a ház előtti placcra. A balra lévő medencébe vetve magunkat pedig kezdődhet a kincskeresés. Lent találhatunk két búvárt, akiket két pontos lövéssel le is teríthetünk, majd elkobozhatjuk a töltényeiket – plusz fontos lesz még a mellettük fekvő robbanószerkezet. A középen lévő épületben szintén szigonypuska-töltényeket találhatunk, valamint jó, ha van nálunk egy szabja, amit a kicsit arrébb fekvő csontváz mellől halászhatunk el. Másszunk vissza a házikóhoz, majd tépjünk vissza az első tárnába. Amint felkapaszkodunk a vékony hidacskára, már jön is a videóbejátszás, hogy hová kéne helyeznünk az imént felszedett robbanószerkezetet. Másszunk oda a pillérhez, és csatoljuk rá a bombát, majd ugorjunk a vízbe fedezék végett. Miután szép kis rumlit csináltunk, másszunk vissza a pillérre, és mivel a dőlésszöge már megfelelő arra, hogy közlekedjünk rajta, fussunk el egészen a végéig. Itt balra fordulva ugorjunk át a kőlapokra, majd szépen óvatosan lavírozzunk el a széléig. Elő az ostorral, hiszen most jó pár alkalommal lesz rá szükségünk. Hol nekifutásból, hol kettőt egymás után – lényeg, hogy az utolsó alkalommal, amikor egy ládát vélünk felfedezni az orrunk előtt, pihenjünk meg egy kicsit. Lépdeljünk fel a jobb sarokban lévő lapra, majd innen nekifutásból hurkoljuk át magunkat a lógó láda tetejére. Ilyenkor jön jól az elraktározott kardocskánk, hiszen a kötél lenyisszantásával a kilencedik kincset vehetjük fel. A „Delian Proclamation" megszerzése után szépen ereszkedjünk le a kövek aljáig, hogy bevehessük a daru kezelőfülkéjét. A feladat gondolom, nem lesz kétértelmű: ki kell halászunk a fejet a vízből. Ehhez álljunk közvetlenül felé a kampóval, majd nyomjuk meg a bal egérgombot. Miután kiemeltük a műemléket a tárnából, kezdjük el jobb kéz felé mozgatni – annál is inkább, hiszen mint láthatjuk, tele van kibontott téglákkal a fal. Számításunk helyesnek bizonyult, amennyiben a megfelelő magassági szinten voltunk, egy új átjárót „nyitottunk" ki. Másszunk fel a hátunk mögött lévő létrán, majd a szemben található partszakaszt becélozva huppanjunk le a szárazföldre. Itt fussunk fel a padlózaton, majd másszunk be a romos épületrészbe. Balra fussunk fel a lépcsőn, majd nyomuljunk előre egészen a falig. Itt észrevehetjük a szemközt lévő platformot, valamint a középen himbálózó vasrudat. Az ostorunk segítségével hamar átlendülhetünk, ahonnan már csak egy nekifutásos ugrás vár ránk jobb irányba, és már töltődhet is a következő pálya.



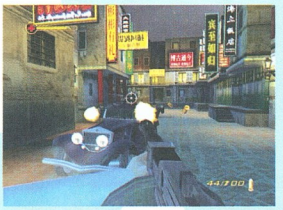
The Gates of Neptune

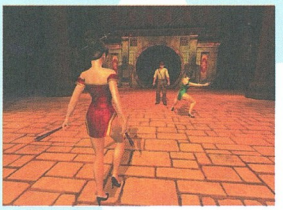
Az előbb említett kincskeresés ezen a szinten fog megvalósulni, hiszen itt találhatjuk majd meg a keresett tárgyakat. Mivel ez lesz talán a játék leghosszabb pályája, ha lehet ilyet mondani, most aztán még inkább koncentrálnunk kell, hiszen nincs elkeserítőbb annál, mint a cél előtt meghalni pár méterrel… Szóval kezdéskor egy szép terepszemlét tarthatunk innen fentről az ajtóból, ám mivel más választásunk nem nagyon akad – vessük magunkat a vízbe. Vigyázzunk az itt őrjáratozó cápára, majd másszunk ki a vízből az első adandó alkalommal a második vízi építmény után. Itt balra kapaszkodjunk fel a négyzet alakú kőre, majd az ostorunkat előkészítve lendüljünk át a túloldalra. Itt a bal szélen másszunk fel a párkányra, majd a falhoz lapulva forduljunk be a sarkon. Essünk le az alattunk lévő kőlapokra, végül ugorjunk át a srégen jobbra lévő folytatásra. Itt a bal oszlophoz simulva tegyünk egy félkört, hogy átugorhassunk a szemközt lévő platformra. Kapaszkodjunk fel a kövekre, majd caplassunk fel a lépcsőn. Itt egy nekifutásos ugrással máris a túloldalon lehetünk, ahol meg is mérközhetünk első ellenfelünkkel: Le Pellel. Miután legyőztük, még nem örülhetünk korán, hisz a folyosó végi lépcsőfordulóban ott vár a társa is ugyanolyan öltözetben – ne kíméljük őt sem. Jutalmul a földön heverő harmadiktól felvehetjük az első kincsünket, a Wine érmét. Menjünk vissza a nagy terembe, és vessük magunkat a habok közé újra. Itt jobb kéz felé találhatjuk a következő érdekes területet, egy víz alatti lépcsőfeljárót. A fizikai törvényeinek megfelelően előbb-utóbb el is fogy a víz – így hát szárazföldön folytathatjuk tovább az érmekeresésünket. Fent jobbra fordulván fussunk el egészen a peremig, majd ugorjunk át a szemközt lévő épületre, végül pedig a vízköpő segítségével lengjünk át az ostorunkkal a következő épület oldalára. Itt másszunk fel a sziklára, majd spájzoljunk be a földön heverő gránátokból, végül vessük magunkat az előttünk található vízbe. Úszszunk el egészen a szemközti falig, majd a hátat fordítva neki, közvetlenül a repedéses fal mellett kikapaszkodhatunk a vízből. Másszunk fel a tégla alakú kövekre, és fussunk el egészen a végéig, majd balra fordulva nekifutásból lendüljünk át. Innen egyenesen araszolva tovább hamarosan egy tábortűz fényeire lehetünk figyelmesek, amit ne habozzunk felkeresni – annál is inkább, mert pár darab detonátort el is zsebelhetünk. Most másszunk vissza a bal kéz felé fekvő sziklákra, és fussunk el a távolba nyúló széléig, majd egészen a víz szintjéig

ereszkedjünk le. Itt jobbra láthatjuk a következő célpontot: egy nekifutásos ugrással máris a pillért tartó kőhalmaz alján találhatjuk magunkat. Másszunk fel a tetejére, majd szánkázzunk le a kidőlt pilléren. Vegyük elő a robbanószereinket, és erősítsünk belőle egyet a repedéses barlangbejáratba. A detonáció után vegyük fel a megérdemelt jutalmunkat, a Trident érmét. Huppanjunk vissza a vízbe, majd jobb kéz felé úszva ismét közelítsük meg a sarokban található repedéses falat – ám ezúttal ne kegyelmezzünk neki sem: bombát rá! Miután kirobbantottunk egy újabb odút, egy újabb érmét találhatunk benne – immáron a harmadikat, a Seahorse nevezetűt. Másszunk fel a kapaszkodónál, majd menjünk el ismét a tábortűzhöz, ahol két arab védelmezi a továbbjutáshoz szükséges ajtót. Intézzük el őket, majd indulás előtt szerelkezzünk fel újabb adag robbanóanyaggal. Bent, jobbra fordulván egy befalazott kútra lehetünk figyelmesek – ha fogytán az energiánk, ideális hely az utántöltésre. Nem jeleztem külön, de gondolom, amúgy is észrevettétek, hogy a padlózat két helyen is hiányosságokat mutat – megijednünk akkor sem kell, ha véletlenül belepottyannánk az egyikbe, egy kis kerülővel simán visszajuthatunk ide, csak némi időkiesést okoz, hogy kimásszunk a vízből, és felhúzódzkodjunk a jelenlegi helyszínre. A vizes akció után induljunk el jobbra – láthatunk is egy kötelet csüngni az égből. Ezen felkapaszkodva egy kicsit kell csak belengetnünk, hogy bal kéz felé biztonságos talajt érhessünk, majd hátat fordítva végignyargalhassunk az egyenesen. Ugorjunk át a szemközti platformra, majd üssük le az itt lófráló őrt. A kis szobában újabb arabok és újabb incidens, de lélekben már készülhetünk egy mindent eldöntő ugrásra az egyenes végén. Egy jó nagy nekirugaszkodás szükséges, hogy elérjük a túlpartot, ahol már csak a barlang kijáratáig kell elfutnunk. A következő ugrás helyett essünk a vízbe, hiszen pontosan alattunk, a csontváz kezében fekszik a negyedik érme: a Kraken nevezetű. Másszunk ki a hátunk mögött található kiszögellésnél, majd nekifutásból huppanjunk át a zárt ajtóhoz. Most kell ügyesnek lennünk, és a négy érméket a megfelelő pozícióba helyezve távoznunk a pályáról. A sorrend pedig a következő legyen: a bal oldalon az első érme a Wine legyen, vele szemben pedig a Seahorse foglaljon helyet. A felső sorban pedig Trident kerüljön a bal oldalra, és Kraken a jobbra. Végezetül tekerjük meg mindkét kereket az egyik, illetve másik oldalon, hogy kinyíljon az ajtó.

The Fall of the Sea King

Mint azt Indy is hamar észreveszi, valami nem stimmel a padlótextúrákkal a Neptun szobor lába alatt – úgyhogy ha sikerülne pár dinamitot szereznünk, hamar kideríthetnénk, mit rejt a medence alja… Addig is azonban vessük magunkat a vízbe, és közvetlenül alattunk fedezzük fel a mélybúvárkodás visszaadhatatlan élményeit. Ússzunk be a jobbra található tárnába, majd emelkedjünk ki a vízből, és szaladjunk fel a lépcsőn. Essünk le a gépterembe, majd a kerék segítségével zárjuk el a vizet. Intézzük el a ránk robbanó arabokat, majd ahonnan jöttünk, arrafelé távozzunk is. Ismét a középső teremben vagyunk, ahol ideje közelebbről is megszemlélnünk Neptun bácsi lábát. Aham! Megvan a trükk. Ránk ijesztett





két marcona szigonypuskás búvár! Lássuk el a bajukat, majd vegyük el tőlük a töltényeiket, és a két robbanószerkezetet a ládából. Az egyiket máris hasznosíthatjuk – a szobor jobb lábához evickélve rátapaszthatjuk a repedésre detonátorunkat, majd visszaúszhatunk a kezdőponthoz – illetve előtte a kis kiemelkedésről mászhatunk vissza a bejárathoz. Innen bal kéz felé forduljunk, és ugorjunk át az immáron néma csatorna felé, majd az ostorunkkal lendüljünk át a túloldalra. Vigyázzunk a leszakadó peremre, majd a szobor szigonyának tüskéjébe csavarva ostorunkat lendüljünk át a túloldalra. Itt tegyünk egy kört a szobor háta mögé, majd a bal lábára helyezve a detonátort húzódjunk fedezékbe. Mint láthatjuk, megdőlt egy eddig magas oszlop – így ugorjunk a vízbe, és másszunk ki a jobb oldali kis kiemelkedésre. Innen kapaszkodjunk fel a szemközt lévő peremre, és másszunk fel a növénnyel befuttatott falon. Nincs más hátra, mint Neptun bácsi feje mögé kerülve, ostorunk segítségével könnyítsünk egy kicsit a nyakán – a fejével romba döntve az egész kompozíciót már szabad is az út a következő pályára.

The Kraken's Lair

A szokásosnak mondható pályavégi főellenfél most sem marad el – ezúttal egy gyilkos polippal kell felvennünk a versenyt. Mielőtt bármit is tennénk, azonnal tegyünk egy kilencven fokos fordulatot balra, és evickéljünk ki a szárazföldre. Ezt azért is érdemes megejtenünk, mert egyrészt kicsit kifújhatjuk magunkat, másrészt pedig felszerelkezhetünk elengedhetetlen tárgyakkal és fegyverekkel. Mindjárt itt van például a továbbfejlesztett szigonypuska, a hozzá társuló 300 (!) patronnal, valamint a két robbanóanyag, a megnagyobbított oxigénpalackról már nem is beszélve. Ezek birtokában, már nyugodt szívvel nekieshetünk a gyepálásnak. Nyerő stratégia, hogy megvakítsuk a szerencsétlent, ehhez nem kell mást tennünk, mint belső nézetbe váltanunk a „C" gomb segítségével, és kilőnünk a szemeit. Mikor visszahúzódik kisírni magát az odújába, akkor kell cselekednünk, és a második fázisban teleaggatnunk a repedezett oszlopokat dinamittal. Mivel ez csak kettesével tud megtörténni, így mindenképpen vissza kell másznunk utánpótlásért, hogy újra robbanthassunk. Amire mindenképpen ügyelnünk kell, azok a kis medúzák, amiket kilövell magából, ugyanis ha nem rázzuk le őket azonnali hatállyal magunkról, óhatatlanul a polip szájába sodornak minket. A taktika tehát a következő legyen: vízbeugrás, célzás, lövés, medúzalerázás, majd bombaragasztás, és ezt még háromszor ugyanígy. A négy oszlop felrobbantása után rádől az egész a bestiára, és visszazavarja őt örök álmába, valamint a víz is leereszkedik, így nyugodt szívvel odalépdelhetünk felvenni az Álmok Tükrének egy újabb darabját.

Minő meglepetés, Mei Ying jelenik meg, és avat be minket néhány titkokba, mint például abba, hogy a nácik miért keresik enynyire azt, amit mi is, illetve hogy mi a kapcsolat a megbízónk és a németek között. Továbbá fény derül még egy titkos szövetkezetre, melynek megbízónk is tagja, s melynek nem más a célja, mint birtokba venni a Sárkány Szívét. Kettőnk feladata tehát, hogy megelőzzük őket, és megtartsuk a világbékét. Ennek ürügyén Hong Kongba utazunk, hogy találkozzunk egy közvetítővel, aki segíteni tud tervünkben.

4., Hong Kong

The Golden Lotus

Persze mi más is menne problémamentesen, gördülékenyen, ha ez nem – úgyhogy a kapcsolat egy ideig még várat magára, mert bájos társnőnket támadás érte az Arany Lótusz teázó színpadán. Nekünk se kell sok, és már lendülünk is át az asztalokon, hogy bájos partnernőnk segítségére siethessünk. A legjobb módszer egy szék vagy egy asztalláb felkapásában rejlik, ugyanis a ránk rontó marcona távol-keleti harcművészek már igencsak le tudják fogyasztani az energiánkat harcstílusukkal. Miután legyőztük a haramiákat, a jobb felső sarokban lévő ajtón távozhatunk a pince felé. Sajnos nincs még vége az ellenállásnak, két Smith ügynökre hajazó egyén tűnik elő a lépcsőfordulóban – kénytelenek leszünk velük is leszámolni. Az üres raktárhelyiségen csak nemes egyszerűséggel fussunk tova, majd másszuk meg a hátul meghúzódó létrát. Itt

üssük ki az egyik dobozból az energiacsomagot, majd lépcsőzzünk tovább. Mint látni fogjuk, Mei Ying még elvan javában a színpad fedezékében a kínaiakkal, addig mi csak létrázzunk tovább. A kis folyosón lévő dobozokban egy értékes löttyre tehetünk szert, mely megnöveli az állóképességünket, más néven kevesebb sérülést fogunk szerezni, ha ütnek. Karatézzuk le a ránk támadó alakokat, majd forduljunk be balra az ajtó mögött. A kis teremben egy kapcsolóra lehetünk figyelmesek, ám ne legyünk szégyenlősek használni – húzzuk meg bátran. Menjünk ki a szürke ajtón, majd le a lépcsőn, és be a piroson, így a második emeletre jutottunk – mehetünk körbe a kabinokon. Rögtön a másodikban egy őrre, valamint a tizedik titkos erekylére, a „Tai-Tsu Mask"-ra lelhetünk. Folytassuk a körfolyosón történő szaladgálásunkat, majd intézzük el a három őrt álló egyént a duplaajtó előtt. Ha gondoljuk, hajigálhatunk késeket is, de szerintem az ökölharc még mindig a legkézenfekvőbb és legtöbbet érő fegyvernemünk. Miután lefutottunk a lépcsőn, töltsük tele a kulacsunkat a csapból, és távozzunk a balfenéken. Itt nekünk balra fent a sarokban egy kart vehetünk észre, ezzel szétnyithatjuk ugyan a függönyt, de egy árva Mei Yinget nem találhatunk mögötte. Sebaj, van helyette Smith ügynök és egy Mauser – ezeket szépen tegyük a helyükre (előbbit a temetőbe, utóbbit a zsebünkbe), majd a dobozokból üssük ki a töltényeket és az energiapakkot, majd másszuk meg a helyiségben található létrát. Itt már csak egy dolgunk van: jobbra fordulni, és a kötelek segítségével a kijáratot jelentő duplaajtóhoz lendülni…

The Golden Lotus: Part 2

Ezen a pályarészen nyugodtan szabadságolhatjuk az öklünket, ugyanis olyan mértékű túlerővel találhatjuk szemben magunkat, ami ellen csak és kizárólag a fegyverek használhatóak hatékonyan. Rögtön a jobb oldali láda mögül vadásszuk le a Shotgunnal ólálkodó bérgyilkost, majd a nagy ajtó mögött található két embernek is lássuk el a baját. Érdemes kihasználni a ládák nyújtotta fedezéket, valamint azt az időszakot figyelni, amikor éppen újratöltenek vagy vacakolnak. A két szerencsétlen után fussunk le a lépcsőn, majd ismét bújjunk a ládák fedezékébe – immáron jóval többen lesznek, mint ketten… Egy átvezető animációban láthatjuk, amint bájos partnerünk önakaratán kívül távozik a hátsó kijáraton, nekünk pedig el kéne verekednünk magunkat odáig. A bal oldalon található beugróból nyíló szobában egyébként tovább tápolhatjuk magunkat: egy energiacsomaggal, valamint a tizenegyedik titkos tárggyal, a „Longshian Idol"-lal gazdagodhatunk. Kint még a jobb felső ajtóból előront egy haramia, ám utána már senki sem állíthat meg minket, hogy feltépjük a kijáratot jelentő duplaajtó kilincsét.

The Streets of Hong Kong

Épp időben érkezünk ahhoz, hogy láthassuk Mei Yinget bepakolódni egy kocsi hátsó ülésére, és elhajtódni a kikötő irányába… Még szerencse, hogy „időben" érkezik a kapcsolat Wu Han személyében, és az ő „sportkocsijával" vehetjük üldözőbe az emberrablókat. Embert próbáló feladat elé néznek azok, akik a következő két pályát szeretnék kijátszani, mert sajnos nem tudok konkrét tanáccsal szolgálni, hogy mit és hogyan kéne tenni. Ennek pedig az oka nemes egyszerűséggel annyi: nincs lehetőség elakadásra. Egy gépfegyverrel felszerelkezve kell a nyakunkba akaszkodott üldözősereget móresre tanítanunk – sajnos energia-utántöltés nélkül. Az egyetlen fontos dolog, amire figyelnünk kell majd, az a tizenkettedik titkos tárgy lesz, egy bal oldali fadobozban a pálya vége felé. Könnyű lesz észrevenni – kilóni már kevésbé…

szonyt, és pontot tenni az ügy végére. Kezdés után azonnal ússzunk be a felszínre jobb kéz felé, majd a létrát használva másszunk fel az apró dokkra. Itt törjük szét a ládákat, és gyűjtsük ki alóluk az oxigénpalackot, valamint a szigonypuskát. Essünk vissza a vízbe, majd keressük meg a megsérült tengeralattjárót. Ezt nem lesz nehéz észrevenni, hiszen a kis öbölben szinte csak ez lesz a víz alján – nem is kell sok mindent csinálnunk vele, csak beúsznunk az egyik végén, felvenni a dinamitokat a közepéről, és kiúszunk a másik végén. Természetesen figyeljünk az itt őrjáratozó szigonypuskás búvárokra, valamint a nem szigonypuskás, de éles fogú cápákra. Induljunk fel egy kis levegőért a felszínre, majd célozzuk be a túloldalon lévő barlangfalat, ahol egy gyanús külsejű búvár matat valamit. Miután elintéztük, és a repedésekhez dinamitot dugtunk, már nem lehet kérdéses a továbbjutás mikéntje. Vegyünk egy nagy levegőt újra, és ússzunk be a kacifántos járatú barlangba. Próbáljuk kikerülni az itt ólálkodó cápákat, majd mihamarabb kievic-

The Streets of Hong Kong: Part 2

Az ámokfutás folytatódik – hála a készítőknek teli energiával. Feladatunk itt is ugyanaz, mint az előző pályán: kilyuggatni a motoros és autóra kapaszkodott gengszterek bőrét. Ha adhatok tippet, akkor az a következő lenne: próbáljuk a motorkerékpár vezetőjét kilőni, amilyen hamar csak lehet, így megspóroljuk azokat a golyókat, amiket a segédüléséből ránk szórna a kedves cimborája, valamint szépen körbelövöldözhetjük az autót is, hiszen bal, jobb és középállásban helyezkednek el rajta a banditák. Miután lefurikáztunk a kikötőig, láthatjuk, hogy Albrecht Von Beck tábornok egy német tengeralattjáróval tovatűnik a semmiben Mei Ying társaságában. A cél, mint azt Wu Hantól megtudjuk: Kai egy titkos barlangja valahol a távoli északon, itt a keleti vidéken.

5., Peng Lai Lagoon

The Secret of Peng Lai Lagoon: Part 1

Miután más út nem vezet ide, csak hajó, így innentől kezdve ismét magunk maradunk – Wu Han az öböl bejáratánál fog várakozni, míg mi beúszunk megmenteni a kisaszkélni a szárazföldet jelentő kis szigetre. Vegyük fel a dobozból az elsősegélycsomagot, majd forduljunk meg, és kapaszkodjunk rá a kötélre. Húzzuk fel magunkat, majd lendületből ugorjunk át a szemközt lévő kiszögelésre. Innen forduljunk jobbra, és egy nekifutásból való ugrással teremjünk a túloldalon hirtelen, majd készítsük be az ostorunkat, és a két lámpán hajtsunk végre egy gyors függeszkedést egymás után. Azért is kell sietni, mert a szemközti ajtóból már előbújtak a fritzek, így van rá némi esély, hogy gazdagodunk pár ólomgolyóval… Miután (h)arcközelbe kerültek az öklünkhöz, már megbosszulhatjuk az előbb ránk lőtt golyóikat. Más dolgunk nincs is, mint felkapaszkodni a sziklaszirtre, és kisétálni a pályáról.

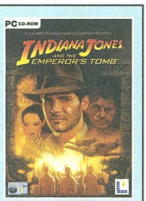
The Secret of Peng Lai Lagoon: Part 2

Kezdéskor kukkantsunk be a szemközti ásató lámpa mögé! Hihetetlen, hogy hová el nem tudnak rejteni robbanószerkezeteket ezek a pályatervezők… Ezzel a jobbra lévő falat tudjuk kirobbantani a helyéből, ahol felvehetünk egy eredeti, hamisítatlan Panzer-

GAME INFO

Fejlesztő: The Collective
Kiadó: Activision

Megjelenés: 2002-Március-28
Kategória: Akció



http://www.lucasarts.com/products/indiana/

shrecket, valamint a ládából a 13-as számú versenyzőt: a „Sandai Plate"-et. Forduljunk meg, és vegyük be a gépfegyverállást a folyosó végében, majd szedjük le módszeresen a megjelenő német katonákat. Egy a bal oldalon rögtön mellettünk ólálkodik – őrá nem árt figyelni, míg meg nem érkeznek a többiek. Miután levadásztuk a program által előirányzott mennyiséget, felcsendül a jó öreg Indy induló, és máris vethetjük magunkat alá – hogy elszaladjunk a sikátor végéig. Itt egy barlangon keresztül juthatunk el a következő helyszínre, ahol öreg barátunk már ki is szúrja, hogy merre fog bejutni a barlangrendszerbe. Ehhez jobbra kell fordulnunk, és leereszkednünk a víz szintjéig, ahol az őrházból kibújó német fejét kaphatjuk el egy szolid elefántpuszira. Miután bent feltápoltuk magunkat, ideje felliftezününk a harmadik szintre, ahol tölünk rögtön jobbra megmászva a létrát máris a torony tetején találhatjuk magunkat. Itt a kifeszített kötelet használva hamar a túloldalon találhatjuk magunkat, ahol már csak két marcona őrt kell hidegre tennünk, hogy a házikótól balra lévő ládában megtaláljuk az energiacsomagot. Persze nem ez volt az elsődleges célunk – ez csak olyan sosem árt, ha van alapon működik... Közelítsük meg a háttérben pózoló darugépet, majd a létrán keresztül hatoljunk be a kezelőházba. A karok segítségével mozgassuk a kampónkat a lebegő vasszerkezet fölé, és markoljuk meg vele. Húzzuk fel, ameddig csak lehetséges, és toljuk ki egészen a jobb oldalig, hogy olyan közel kerüljön a kijárathoz, amennyire csak lehet. Most forduljunk meg, és mászszunk fel a létrán, majd balra felszökellve a daru hídjára mászunk végig a kampóig. Itt az ostor segítségével nekifutásból ugorjunk át a lebegő hídra, majd a hídról a szemben lévő erkélyig. A kapu mellett lévő kapcsolóval juthatunk át a következő szintre.

Iron Cross

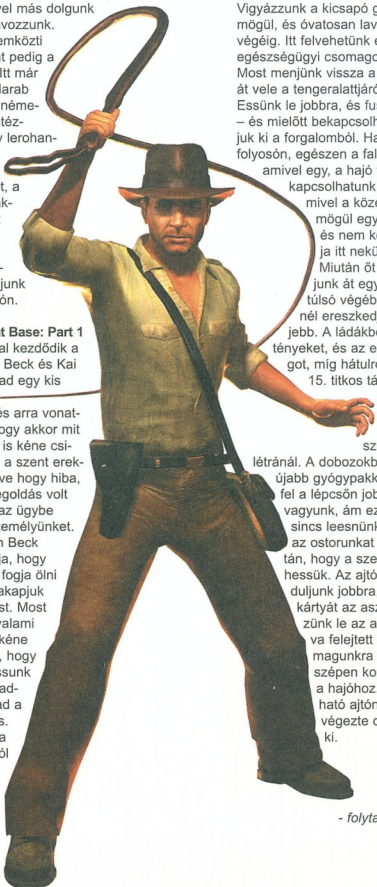
Egy kis Splinter Cell is befigyel a változatosság kedvéért, a következő pályákon ugyanis az a cél, hogy észrevétlenek maradjunk. Nagy baj persze nem történik akkor sem, ha ez nem sikerülne, mindösszesen csak a ránk rontó németek hadával kell megküzdenünk. Miután beléptünk a folyosóról a terembe, gyorsan bújjunk is el a dobozok mögött. Amikor nem figyel a fent járőröző tag, huppanjunk a vízbe, majd a balra lévő létránál emelkedjünk ki egy picit, hogy felvegyük a dobozból az MP-40-es töltényeket. Ez a lépés persze csak opcionális, nem tartozik szorosan a játékmenethez. Másszunk vissza a kiindulóponthoz, és caplassunk fel a lépcsőn. Fussunk el az irodák mellett, majd balkanyar, végül egy jobbos az újabb lépcsőzéshez. Itt, ha úgy tartja szükségünk, elbújhatunk a dobozok mögött, de ha vetünk egy pillantást a bal felső sarokba, láthatjuk, hogy más doboz is van itt – és bizony ám: egy értékes energiacsomagot rejt magában a drágaság. A dobozok rejtekéből előbújva forduljunk be jobbra, majd az ajtó után fussunk fel a lépcsőn, és nyissunk be az őrszobára. Vigyázzunk, hogy ne küldjük ki az ablakon az itt strázsáló szerencsétlent, mert még megy, és riasztja a társait – valamint arra is, hogy ideje se legyen meghúzni a riasztógombot... Vegyük fel az asztalról a „Sima Qian Shiji" tekercset, ami a tizennegyedik titkos tárgynak fog megfelelni, majd távozzunk a bejáraton keresztül. Menjünk vissza a dobozokig, majd a bal oldali lépcsőn lesétálva térjünk be a következő irodába. Itt a szekrényről felvehetjük az MP-40-est, és mivel más dolgunk nincs is, távozzunk. Irány a szemközti lépcső, lent pedig a duplaajtó. Itt már csak egy darab őrjáratozó német tett kell elintézünk, hogy lerohanva megvárjuk a kinyíló ajtót, a belőle kibaktató német tisztet, és miután taccsra tettük, kisétáljunk a hátsó ajtón.

The U-Boat Base: Part 1

Animációval kezdődik a pálya: Von Beck és Kai között támad egy kis nézeteltérés arra vonatkozólag, hogy akkor mit és hogyan is kéne csinálni ezzel a szent ereklyével, illetve hogy hiba, vagy jó megoldás volt belevonni az ügybe szerény személyünket. Miután Von Beck megállapítja, hogy úgyis meg fogja ölni Kait, visszakapjuk az irányítást. Most már csak valami uniformist kéne kerítenünk, hogy behatolhassunk a bázisra, addig is marad a rejtőzködés. Tépjük fel a jobb oldalról nyíló ajtó kilincsét, majd szépen osonjunk fel a lépcsőn, végül intézzük el az itt járőröző őröket, és a bal oldali szobában a tiszteket. Innen egyébként egy MP-40-es tárral és fegyverrel is gazdagabbak lehetünk. Menjünk tovább, és forduljunk rá a következő duplaajtóra a lépcsővel szemben. Fussunk fel a dobozok védelmében, és készítsük ki az őrt, majd készüljünk egy újabb lövöldözésre, hiszen a kinti részen egy szerencsétlen riasztotta az egész körzetet. Sebaj, ez a gépágyú itt előttünk megnyugtató hatással tud lenni... Miután kinyírtuk a fél világot, kinyílik a bal felső sarokban a rács, és kirohan rajta az utolsó tiszt – még őt kell megfektetni, utána azonban miénk a világ. Szaladjunk be a jobb oldalon lévő elfekvőbe, hogy a ládából felvehessünk egy gránátot, majd a teherautó platójáról egy energiacsomagot, mögüle pedig egy MP-40-es tölténypakkot. Ugorjunk a kis ház tetejére a ponyváról, majd essünk be a szellőzőnyíláson. Húzzuk meg a bent lévő kart, amivel az odébb gözölgő párát kapcsoltuk ki a szellőzőrendszerből, így a lépcsőn felmászva már töltődhet is a következő pálya (mégsem kellett uniformis)...

The U-Boat Base: Part 2

Vigyázzunk a kicsapó gázokra a cellák mögül, és óvatosan lavírozzunk el a járat végéig. Itt felvehetünk egy tölténytárat, egy egészségügyi csomagot és egy üveget. Most menjünk vissza a létráig, és másszunk át vele a tengeralattjárót rejtő hangárba. Essünk le jobbra, és fussunk a katona után – és mielőtt bekapcsolhatná a riasztót, vonjuk ki a forgalomból. Haladjunk tovább a kis folyosón, egészen a fal tövében lévő karig, amivel egy, a hajó felett mozgó hidat kapcsolhatunk be. Forduljunk meg, mivel a középen kinyíló ajtó mögül egy újabb őr lépett elő, és nem kéne, hogy megnyomja itt nekünk a riasztó gombját. Miután őt is elintéztük, szaladjunk át egyenesen a kis folyosó túlsó végébe, és a korlát végénél ereszkedjünk egy szinttel lejjebb. A ládákból szedjük fel a töltényeket, és az egészségügyi csomagot, míg hátulról se felejtsük ott a 15. titkos tárgyat, a „Tablet of Longjian"-t. Ugorjunk a vízbe, majd kisvártatva jobbra mászszunk is ki belőle a létránál. A dobozokból felvehetünk egy újabb gyógypakkot, majd caplassunk fel a lépcsőn jobbra. Ülnét a hídon vagyunk, ám ezúttal semmi értelme sincs leesnünk, használjuk inkább az ostorunkat kétszer egymás után, hogy a szemközti részt is bevehessük. Az ajtó felnyitása után forduljunk jobbra, és vegyük fel a kódkártyát az asztalról, majd lépcsőzünk le az alsó szintre. Itt a nyítva felejtett szekrényből öltsük magunkra az uniformist, és szépen komótosan sétáljunk ki a hajóhoz. A bal oldalon található ajtón pedig, mint aki jól végezte dolgát, grasszáljunk ki.



Bagó Péter

- folytatjuk -

VIETCONG

Tippek

1. Az álló katona könnyű célpont, ezért csak akkor járjunk így, ha biztosak vagyunk abban, nincsen ellenség a közelben. Egyébként lehajolva (bal shift) közlekedjünk, ha pedig akció van, akkor kúszva (bal ctrl) a legkisebb az esélye annak, hogy eltalálnak. Feltétlenül legyen fedezékünk is, egy fa vagy szikla életet menthet.

2. Tapasztalataim szerint társaink halhatatlanok, és végtelen mennyiségű lőszer van náluk. Ezért ne aggódjunk értük különösebben, sőt, keményebb szituációkban hagyhatjuk őket, hadd menjenek elöl. Persze az igazi szakaszvezető elöl megy!

3. A gránát nagyon kellemes fegyver a fedezékekben bujkáló ellenfelekkel szemben, és az alagutakban harcolva is nagy hasznát vehetjük. Kezelése azonban nem könnyű, ezt gyakoroljuk be rendesen.

4. Minden elesett vietcongnál van fegyver és lőszer, ez utóbbit akkor találjuk meg, ha átkutatjuk a halottakat (Enter). Tekintetbe véve, hogy az orosz fegyverekhez több lőszert találunk a pályákon, ne sajnáljuk eldobni (backspace) kiürült amerikai fegyverünket, hogy lecseréljük azt valami zsákmányolt cuccra. Nekem különösen szimpatikus volt a PPS-41-es géppisztoly és a Degtarev géppuska, mert rengeteg lőszer fér a tárukba (71 illetve 100).

5. A sorozatlövés nagyon pontatlan, csak nagyon közeli ellenfelek esetében hatásos. Ezért távolabbi célokra mindig egyes lövést vagy rövid sorozatot eresszünk meg. A pontosabb célzáshoz használjuk az egér jobb gombját.

6. A kampány során sokszor van lehetőségünk rádión beszélni a központtal. Ezt a képernyő bal alsó sarkában villogó rádió ikon jelzi. Ilyenkor vagy beszéljünk a rádiósunkkal, vagy pedig – ha egyedül vagyunk – használjuk saját rádiónkat. Az esetek többségében csak ezután tudjuk folytatni a küldetést, mert ez a cselekedetünk adja a továbbjutási lehetőséget.

7. Gyógyításra megkérhetjük a velünk tartó orvost (medic), vagy magunk is megtehetjük a medikit használatával – ebből mindig csak 1 darab lehet nálunk egyszerre, de a vietcongoktól szerezhetünk utánpótlást. Figyeljünk azonban arra, hogy minden egyes gyógyítás csökkenti a maximális életerőnket (piros sáv az életerő jelzőn), ami csak a küldetés végén megy fel maximumra.

8. A csapdákat csak fekve és közelről tudjuk hatástalanítani.

9. Ha bármikor elakadnánk, mert nem tudjuk, hogy a dzsungelben merre vezet az út, akkor ha velünk van a vietnámi vezetőnk (pointman), őt megkérhetjük (Enter a katonán), hogy mutassa az utat. Ha megáll, az többnyire azt jelenti, hogy ellenség vagy csapda van a közelben, de sok esetben csak egyszerűen bevárja a többieket.

10. A quicksave opciót nem használhatjuk korlátlanul, pályánként (illetve többrészes pályák esetén részenként) mindössze 6 alkalommal menthetünk. Mivel a játék során sokszor van automatikus mentés is, megfontoltan használjuk ezt a lehetőséget, csak a nagyon kritikus helyeknél mentve.

Most pedig jöjjenek a küldetések.
Elöljáróban csak annyit tennék hozzá, hogy bár a játékban mi a jóságos amerikai oldal szerepében harcolunk a gonosz vietcongok ellen, a valóságban nem egészen ez volt a helyzet. De ez már történelem…

1. Arrival

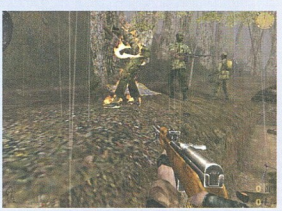
Itt még csak ismerkedünk, semmi lövölde nincsen. Amint leszálltunk a helikopterrel, keressük fel a táborparancsnokot (hátunk mögött, a zászlónál lévő bunkerben találjuk, Cpt. Rosenfield), majd miután beszéltünk vele, kövessük a barakkunkhoz. Ezután irány a lőtér, ahol fegyvert és lőszert vételezhetünk. Aki akar, lövöldözhet egy keveset, de nem muszáj. Hamarosan jön az orvos (medic), akit elkísérve a dzsiphez mehetünk is az első igazi küldetésre.

2. Medic patrol

Ahogy megérkeztünk a faluba, kövessük parancsnokunkat. Beszéljünk a falu elöljárójával. Hirtelen akció következik, 3 vietcong kezd tüzelni ránk északról, a dombról. Vonuljunk fedezékbe, viszonozzuk a tüzet – ha látjuk a célt – majd balra kerülve, a sziklafal mentén próbáljuk becserkészni az ellenfelet. Amint felértünk, a vietcongok visszavonulnak. Ha megsebesültünk, gyógyíttassuk meg magunkat, majd a dombon lévő kis ösvényt kövessük balra. Itt bujkálnak a megmaradt ellenfelek. Ha mindháromval végeztünk, kutassuk át őket, és mehetünk is vissza a faluba a parancsnokunkhoz.

3. Three canyons

Miután végignéztük az eligazítást, saját bunkerünkben nézelődhetünk. Ha akarunk, az ajtón kimehetünk a lőtérre fegyvert cserélni (lőszerrel nem kell foglalkozni, a küldetések kezdetén maximumra töltődik), egyébként bökjünk az asztalon lévő irattáblára a küldetés elkezdéséhez. Ez egyébként több-



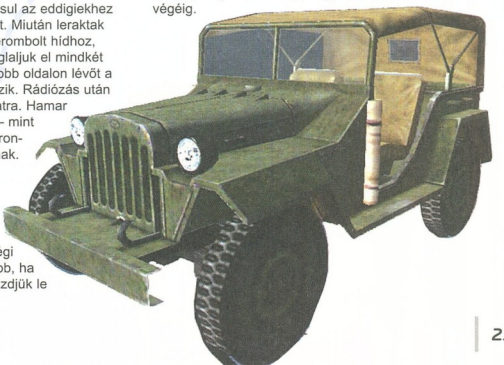
ször előfordul a kampány során, erre innentől kezdve külön nem hívom fel a figyelmet. Új feladatunk az ellenséges raktárak felderítése és megsemmisítése. Miután ledobtak, induljunk el az egyetlen útvonalon a fák közt. Figyeljünk a lábunk elé – az ágas-bogas törzsű fánál egy drót húzódik keresztbe. Ez egy VC csapda. Beszéljünk a kísérönkkel (pointman), majd a földön kúszva óvatosan hatástalanítsuk a drót bal oldalán a gránátot. Rögtön ezután jobbról rajtaütés ér minket, majd egy újabb csapdát kell hatástalanítani (feltétlenül a bal oldalon és kúszva vágjuk el a drótot). Óvatosan jobbra tartva nyomuljunk előre, szedjük le a ránk támadókat, majd amint lehetőség van rá, rádiózunk. Az új pálya betöltődése után először ne menjünk le a völgybe, hanem bal kéz felé menjünk fel, semlegesítsük a csapdát, és számoljuk fel a VC tábort (4 ember). Ezután menjünk le az ösvényen, és törjünk előre. Szokatlanul sok VC lesz utunkban – folyamatosan figyeljünk felfelé is, onnan is támad 1-2 (egy alkalommal egy gránátos is lesz, aki elég kellemetlen). Rádiózás után irány jobbra felfelé, majd át a hídon. Tovább egyenesen előre, majd keresztül a farönkökön át eljutunk a második kanyonig. Itt a folyóban gázolva kell haladnunk és szembeszállnunk egy nagy erejű vietnámi csapattal. A végén megleljük a lőszerraktárukat, amit röpítsünk a levegőbe. Folyó jobb partján nyomuljunk tovább előre. Amint felmásztunk a sziklákon át vezető létrán, új feladatunk lesz: üldözni kell a visszavonuló VC-ket. Indulóhelyünktől északra egy sebesült civil van. Ne öljük meg, hanem gyógyítassuk fel, majd vietnámi vezetőnk segítségével beszéljünk vele. Rádiózás után kérjük meg, vezessen el a falujába. Amint odaérünk, a VC-k támadást indítanak. Semmisítsük meg őket – ebben segít a beérkező helikopter is – majd szálljunk be a gépbe.

4. Midnight Surprise

Rövid, de akciódús küldetés. Miközben előljárónk beszél, fordítsunk hátat neki, és guggoljunk le. Mindezt tegyük azért, mert hamarosan egy partizán tör be a bunkerbe, és lelő, ha nem vagyunk gyorsabbak nála. Amint végeztünk vele, rohanjunk ki a bunkerből, majd menjünk jobbra. Az autónál néhány VC-t találunk, őket intézzük el, majd nyírjuk ki a többit, aki a társainkat támadja. Amint halljuk a hangosbeszélőt, menjünk nyugatra, a kapuhoz. Miután mindenki ideér, parancsnokunk szétküldi a csapatot, hogy átkutassa a tábort. Mi a géppuskással menjünk tovább nyugatra a frissen kinyílt kapun át. A lövészárokban komoly tűzharc vár, de társunk sokat segít. Miután a többiek csatlakoztak hozzánk, keressük meg az alagutat, ahol az ellenség betört a táborba (a tábor nyugati szélén futó lövészárokból ugorjunk ki a dombra, ott van), majd rádió. Ezután másszunk le az alagútba (lehet szokni a környezetet, lesz még ilyen), menjünk el a végéig – csak egy partizán állja utunkat. Itt tegyük le a C4-et, majd menjünk vissza. Amint kiértünk, kollégánk felrobbantja az általunk lerakott töltetet, és már kész is vagyunk.

5. Operation: Tin Can

Tankirtó küldetésnek indul, de túszmentő akció lesz a vége, ráadásul az eddigiekhez képest sokkal tovább tart. Miután leraktak bennünket, menjünk a lerombolt hídhoz, majd keljünk át rajta. Foglaljuk el mindkét bunkert a túlparton – a jobb oldalon lévőt a hegytetőn elég sokan őrzik. Rádiózás után folytassuk utunkat nyugatra. Hamar belebotlunk a tankokba – mint kiderül, a felderítés régi roncsokat nézett „élő" tanknak. Menjünk tovább balra, a dombra. Hamarosan rengeteg VC kezd el tüzelni ránk egy lövészárokrendszerből. Ugyan hívhatunk tüzérségi támogatást is, egyszerűbb, ha hagyományos módon küzdjük le őket. Keressük meg a nyugat felé lévő bunkert – amit csak alagúton közelíthetünk meg –, takarítsuk ki, majd menjünk tovább a belőle nyíló másik járaton. Ezután masszív akció következik. Ha győzünk, megtaláljuk egy lemészárolt osztag maradványait. Hívjuk rádión a helikoptert, hogy elszállítsák elesett bajtársainkat, majd verjük vissza a dombtetőről érkező nagyszámú vietcongot. Ezután foglaljuk el a bunkert, és a mögötte lévő ösvényen menjünk tovább. Hamarosan újabb bajtársba botlunk, akin semlegesítsük a bombát – sajnos ennek ellenére meghal. Nyomuljunk tovább, mire egy nagy csomó őrülten lődöző VC-vel kerülünk szembe. A bunkerból nehéz őket kifüstölni, inkább a lövészárokban lévőkkel foglalkozzunk, míg a bunkert jobbról kerüljük meg. Ha mindenkit lekaptunk, automatikusan bekerülünk az alagútrendszerbe. Itt egy szál pisztollyal kell végigmennünk. Amint a mélyebb zónába érünk, töksötét lesz, kapcsoljuk fel a lámpát (L billentyű). Van pár elágazás, ami zsákutcába vezet, de nem tart sokáig, amíg kijutunk. A tűzharcok során minden bizonnyal szükség lesz a gyógyításra is, szerencsére minden ellenfélnél van elsősegélycsomag. Mielőtt kijutunk a dzsungelbe, vegyük fel a géppisztolyt. Innentől kezdve Sylvester Stallone Rambó szerepét kapjuk – egy szál magunkban kell végigirtani a dzsungelt. Az első bunkerben találunk egy kellemes géppuskát, ezt feltétlenül szedjük fel. A második bunkerbe a bejutás trükkös, mivel látszólag zsákutcába jutottunk. Rádiózás után azonban keressük meg azt a pontot, ahol 3 bot van egymásnak támasztva, és menjünk át a falon – titkos bejárat! Ezután megint alagútkúszás jön, szerencsére fegyverünket ezúttal nem veszik el. Szükség is lesz erre az előnyre, mert az alagútrendszer hihetetlenül nagy, és rengeteg ellenfél böklászik benne. Spóroljunk a lőszerrel! Ha sikerül eljutni a tisztek szállására, akkor némi robbanóanyagot elhelyezhetünk a rádiójukba. Derítsük fel a terepet, idővel eljutunk oda, ahol társunkat fogva tartják, ám őt nem találjuk meg. Másszunk fel a létrán, nyomuljunk előre – végül sikerül kikeveredni a dzsungelbe. Itt induljunk el délkelet felé, mert hamarosan üzenetet kapunk, hogy arrafelé van egy szövetséges tábor. A térképen ellenőrizzük pozíciónkat, majd haladjunk arra – 6-7 VC lesz útban. Persze a faluba érve nem lesz ott senki, új parancsunk pedig az, hogy menjünk a folyó mentén északra. Odafelé 2 csapat gerillát kell hidegre tennünk, majd átkelni a rönkökön a folyón, hogy végül beszállhassunk az ott várakozó motorcsónakba. A küldetés végéhez most már nincs más teendőnk, mint végiggéppuskázni a hazavezető utat – ami sebességünket tekintve nem is olyan könnyű dolog. A lőszerrel spóroljunk, mert épphogy kitart az út végéig.

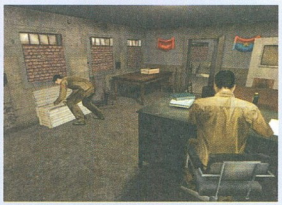


6. Papa Oscar Whiskey
Hangulatos éjszakai túra a mocsárban, elveszett bajtársunk kiszabadítására. Tekintettel arra, hogy egy kukkot se látunk, bízzuk a vezetést pointmanunkra, Nhut-ra. Beszéljünk vele, majd kövessük. A küldetés első felében nem muszáj csendben lennünk, tartogassuk a hangtompítós pisztolyt későbbre. A pálya folytatásának betöltése után már nem szabad zajt csapnunk. Csendben intézzük el a tábor fölötti dombon lévő két őrt Nhut asszisztálásával, majd lopakodjunk be a táborba. Itt észrevételeknek kell lenünk, ugyanis ha valaki kiszúr bennünket, akkor riadóztatja a többieket, és automatikusan kivégzik a túszt. A tábor körül cirkáló őrökön kívül még 3 ember van a tűznél, akik rendszeresen elcsászkálnak körbenézni – ha eléggé eltávolodtak társaiktól, csendben végezzünk velük! Ezután az alvó vietcongokkal foglalkozzunk. Közelítsük meg a tábor szélén lévő ketrecet, ahol társunk raboskodik, majd a mellette lévő 2 épületben fekvő 2-2 embert intézzük el egy szép fejlövéssel. Végül a folyóparti két házban is találunk 1-1 gerillát, akiket csendesítsünk el. Ha ügyesek vagyunk, ezután anélkül kiszabadíthatjuk társunkat, hogy tűzharcba keverednénk, hiszen a táborban nem maradt senki. Érdemes így megoldani, ugyanis amint kinyitjuk a ketrec ajtaját, hatalmas tűzijáték ébreszt fel mindenkit, és az ez után következő harcban könnyen elhullhatunk mi vagy a védencünk. Befejezésképpen vonuljunk vissza a tábor feletti dombra, ahol egy rádióhívás után jön a helikopter, és kivisz bennünket.

7. Brush and Sweep
Ezúttal úszóleckéket vehetünk az esőben. Amint a helikopter leszállt, kövessük a fogadásunkra küldött katonákat, majd vessük bele magunkat a harc sűrűjébe. Ezután rövid szünet, amíg a parancsnokunk személyesen meg nem érkezik, és parancsot nem ad a terep átkutatására. Az irány észak-északnyugat, a térképen ellenőrizzük, hogy a „snake three" csoport felé haladjunk. A vízben az irány néha nem egyértelmű, ha elakadunk, küldjük előre a pointmant, hogy mutassa az utat. Az ellenféllel kisebb 4-5 fős csapatokban fogunk találkozni, de mivel csoportunk többi tagjával együtt haladunk, ez nem okozhat nehézséget.

8. Twisty track drive/outpost
Küldetésünk első fele sima autókázás egy vietnámi szerpentinen. Miközben hallgatjuk a rádióüzeneteket, igyekezzünk az úton tartani a kocsit. Nem kell döngetni, az éles kanyarok miatt ugyanis hamar bezuhanhatunk egy árokba. Megállni sehol sem kell, csak a végén, amikor is a küldetés második fele indul. Meg kell segítenünk egy szövetséges bázist, amit komoly VC támadás ért. Mindjárt az elején rongyoljunk le jobbra a folyóhoz, és pusztítsuk el a 3 aknavető személyzetét. Amint ez megvan, irány a dombtető, ahol már zajlik az élet. Szálljunk be a VC irtásba. Miután a támadó hullámot legyűrtük, védekezzünk. Ne menjünk be a bázisra, inkább kívülről irtsuk a minden irányból érkező ellent. Figyeljünk arra, hogy néha-néha beszökik egy vietcong a táborba, ezeket hamar semlegesítsük. Miután az akció elcsendesedett, a felmentő helikopterekkel vége is a küldetésnek.

9. Radio relay
Egy domb tetején lévő lehallgatóállomást kell védelmeznünk. Indulásképpen egy helikopterről szórjuk meg a dombot rohamozó ellent. Mivel a lőszer végtelen, adjunk nekik körülményes. Miután ezekkel megvagyunk, a sziklafal bal oldalán keressük meg az alagutat, ami felvisz a tetőre. Itt rövid lövész-



rendesen! Miután a tiszteletköreinket megtettük, leszállunk a tetőn, és onnan kell szórnunk az áldást a vietcongokra. Ez a pálya kiváló arra, hogy megtanuljuk használni a mesterlövészpuskát (a küldetés előtt felvehető a lőtéren), törekedjünk az 1 lövés – 1 ember arányt elérni, mert rengetegen jönnek. A bunkerban találhatunk még egy M60-ast és egy gránátvetőt is, ezeket is használjuk fel. Figyeljünk arra, hogy az ellenség mindenhonnan jön, és bár társaink is derekasan kiveszik részüket a munkából, előfordulhat, hogy egy-egy gerilla feljut hozzánk – ez pedig hamar pontot tesz az akció végére egy sorozattal. A lényeg, hogy pontosan célozzunk, takarékoskodjunk a lőszerrel, és mindig legyünk fedezékben. A küldetés rövid, mindössze 20 percig tart, de ez idő alatt majdnem 100 támadót kell visszavernünk.

10. Po Tlong Karai
Ismét egy hosszú, változatos és nem utolsó sorban igen nehéz küldetésben lesz részünk. Rögtön azzal kezdünk, hogy helikopterünket lelövik, így gyalog kell átvágnunk magunkat a dzsungelen, hogy elérjük a harcok fő színterét, a romokat. Menet közben egyre erősebb partizáncsapatokat kell leverni – gyakran találkozunk ugyanis vietnámi géppuskásokkal, úgyhogy csak óvatosan haladjunk előre. A romok lábánál további lelőtt helikopterekkel és azok túlélőivel találkozunk – persze mindegyiket meg kell segítenünk a rájuk törő VC-kkel szemben. A domb megrohamozása közben félúton több bunkerrel is találkozunk, ezek kifüstölése elég árokbeli lövöldözés után megtaláljuk az első légvédelmi ágyút – ez szedegette le a helikoptereinket. Robbantsuk fel, majd tovább a romokhoz. Mivel itt csak másodmagunkkal vagyunk, ráadásul hemzsegnek a géppuskás vietcongok, elég nehéz dolgunk lesz. Feltétlenül kutassuk át az itt található főtisztet – egy térkép van nála. Robbantsuk fel a második ágyút, és pucoljuk ki teljesen a romokat. Ha ezzel mind megvagyunk, mehetünk hangtompítóssal alagutat tisztítani. Itt rövid, de intenzív harc után találunk némi fegyvert és egy kutat, amin keresztül tovább üldözhetjük a VC-ket. Ismét lövésváltás, majd unalmas és hosszú barangolás a tök üres sziklajáratokban, ahol törekedjünk felfelé. Egy alkalommal beszakad a padló is, ami által elveszítjük gépfegyverünket (ne szomorkodjunk, itt úgysincs rá szükség, később pedig találunk megint egyet, egy alvó VC-nél). Lesz egy hely, ahol a főhős a víznél arra hivatkozik, hogy túl magas a vízállás… Na, itt rohanjunk bele a vízbe, és menjünk keresztül a vízzel teli alagúton. Ez vezet ugyanis tovább. Hamarosan kijutunk a felszínre, pont egy ellenséges tábor közepére. Utasításaink szerint át kéne lopózni ezen a helyen, de az örök nagy száma és a kevés fedezék miatt ez szinte lehetetlen. A harc szintén elég gázos, mert a túlerő jelentős, és a VC-k pillanatok alatt lerohannak. Én úgy tudtam megoldani ezt a részt, hogy miután rálőttem a tábortűznél ülőkre, egyből visszaugrottam a járatba, és ha valaki benézett, akkor annak megpalaszti-káztam az arcát némi ólommal. Amíg él valaki, addig halljuk, hogy lépked felettünk,

Fejlesztő:
Pterodon
Kiadó: Take 2

Megjelenés:
2003-Március-28

Kategória: FPS

http://www.vietcong-game.com/

ha elcsendesedett a terep, akkor kinézhetünk – egy mentés után természetesen. Ezután kússzunk ki a faluból, és irány a keletre lévő folyó, majd az utána található rom. A dzsungelben szintén elég problémás a harc – mintha az ellenfeleinknek infrája lenne, olyan jól kiszúrnak bennünket a sötétben, míg mi szinte semmit se látunk, még lámpa mellett sem. A legjobb, ha a játéktér jobb oldalán, a sziklafal mentén kúszunk végig, így kis szerencsével senkivel sem találkozunk. Amint elértük a romos épületet, rádiózhatunk a helikopterért. Azonban figyelem! Amint ezt tesszük, egy fél hadsereg érkezik, hogy lekapjon bennünket. Ezért először keressünk valami jól védhető pozíciót – nekem az épület bal hátsó sarkában (elölről nézve) lévő romos bódé jött be legjobban – ezt csak szemből és a leomlott falrész irányából tudják megközelíteni. Ez a rész baromi nehéz, sok lőszer (PPS-t hozzunk), jó pár próbálkozás és egy marék nyugtató biztos szükséges lesz. A helikopter csak akkor jön, ha 6-7 vietcongot már leszedtünk, ezért bujkálni nem érdemes.

11. Bahnar village

Leszállás után irány kelet – rögtön a leszállópályán találunk egy csapdát, úgyhogy ne rohanjunk. Hatástalanítás után menjünk tovább, a pataknál pedig forduljunk jobbra. A vízben újabb csapda, ezt azonban a mi oldalunkról lehetetlen kiiktatni – a trükk itt az, hogy menjünk fel a bal partra (vigyázat, itt is van egy csapda), majd megkerülve a vízben lévő gránátot a túloldalról már könnyen semlegesíthetjük. Ezután a folyó mentén haladva beleakadunk 2-3 csapatnyi VC-be, ezeket intézzük el. Ahol a patak el van torlaszolva, ott forduljunk jobbra, és szárazon folytassuk utunkat. A dzsungelben is van pár csapda, jó, ha figyelünk, ezenkívül egy nagyobb osztag is utunkba kerül. Nem sokkal később megérkezünk utunk céljához, egy vietnámi faluhoz. A házak azonban lángban állnak, mivel a vietcongok bosszút álltak a velünk szimpatizáló parasztokon. Miután jelentünk, aknavetőtűz jelzi, hogy az ellenség nem menekült messzire, az egész környék hemzseg tőlük. A kibontakozó csatában lehetőségünk van a lövöldözésre, rengeteg célpont szaladgál errefelé. Amíg társaink elölről lefoglalják a VC-ket, próbáljunk meg azok hátába kerülni, akkor elég hatékonyak lehetünk. Ha sikerül meglepni egy-egy csoportot mondjuk gránáttal, az különösen látványos dolog. Miután sikeresen megtisztítottuk a környéket, üzenetet kapunk a helikopterünktől, ami, ha elértük a leszállási pontot, hazarepít bennünket.

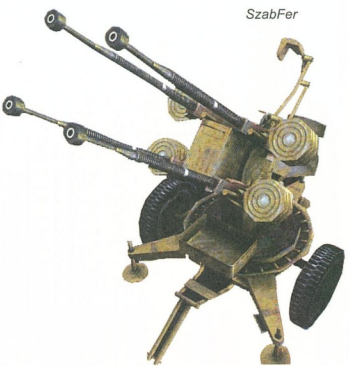
12. Bridge

Szorul a hurok a nyakunk körül, a vietnámiak sorban foglalják el a szövetséges bázisokat. Hogy időt nyerjünk a védelem megszervezésére, fel kell robbantanunk egy hidat. A terep ismerős lesz, jeeppel már jártunk erre. Ez a küldetés egy sétagalopp, főleg ha viszünk magunkkal mondjuk egy dragunovot, ugyanis a nyílt terep ideális a mesterlövészkedésre. Elsőként egy helikopter géppuskája mögül oszthatjuk az áldást. Ne kíméljünk senkit, az ellenség járműveit is röpítsük a levegőbe. Miután végignéztük, hogy a légierő északi mellélőnek, helikopterünk leszáll, és némi plasztikkal nekünk kell elvégezni a munkát. Ne rohanjunk, az indulóhely ideális célzóképességünk tesztelésére. Az ellenséges katonák csak a híd irányából próbálnak elérni minket, de erre a távcsöves miatt nem sok esélyük van. Miután a terep tiszta, menjünk a hídhoz, a két végén másszunk alá a pillérekhez, és helyezzünk el 4 töltetet. Ezután csak vissza kell ballagni a leszállóhelyre, hogy beugorhassunk a helikopterbe (figyelem, néhány új célpont is megjelenik a helikopter körül!) A tűzijáték után a küldetésnek vége is.

13. They're coming

Hiába minden hősiesség, hőn szeretett táborunkat ostrom alá vették a VC-k. Ez egyébként a végső megmérettetés is egyben. A küldetés első részében nappali támadást kell visszavernünk. A legjobb, ha itt is mesterlövészkedünk, az árkok által közrefogott dombra felfekúdve belátjuk az egész terepet, és oszthatjuk az áldást. Kis idő elteltével az ellenfél feladja, és visszavonul, hogy kivárja a sötétséget. Ekkor újabb ostrom indul. Dobjuk el a mesterlövészpuskát (sötétben használhatatlan), vegyünk fel egy M-16-ost (ehhez rengeteg lőszert tudunk majd szerezni), és álljunk az induló bunker géppuskájához. Mivel a lőszer korlátlan, ne sajnáljuk az ólmot – ahol mozgást látunk, oda durván pörköljünk oda. Legalább két alkalommal az ellenséges katonák tömegben rohamoznak jobbról, de mi megállíthatjuk őket. Amint rádión üzennek, vonuljunk vissza a belső védelmi vonalba. Itt 5-6 percig kell visszavernünk a támadást – szerencsére több társunk is van. A legjobb, ha a bunkertől balra lévő árokba megyünk, mivel az ellenfél hajlamos gránátot dobálni a géppuskához. Rövid idő elteltével ez a rész is befejeződik. Reggelre az ellenség tankokkal érkezik – mi pedig természetesen azt a feladatot kapjuk, hogy tömjük ki a főbejáratnál lévőt C4-gyel. Végig a lövészárokban kell mozognunk, ahol minden sarkon egy ellenfél vár – nagyon hasznos, ha a sarkok mögül mindig kikukucskálunk. Induljunk el kelet felé, végezzünk az útba eső ellenféllel, majd kivárva, amíg a lövészárok túlsó végén lévő eszeveszetten tüzelő géppuskás tárat cserél, ugorjunk be az első jobbra vezető folyosóba. Újabb ellenfél vár bennünket. Miután eliminálták, vágjuk hasra magunkat, és kússzunk előre – ha nem tesszük, a szemben lévő tank cafatokra lő minket. A következő elágazásnál újból jobbra tartsunk, itt két ellenfél vár (egy kapásból a sarkon, egy pedig beljebb). Araszoljunk a következő elágazásig, itt egy géppuskás figyel a bal saroknál. Vegyük el a fegyverét, majd ezúttal balra folytassuk utunkat. Innen már látszik a tank – oldalról. 3 katona vigyáz rá, kettő a lövészárokban, 1 pedig a tanktól jobbra lévő bunkerben. Ha meghaltak, akkor kússzunk a tank alá, tegyük rá a plasztikot… és a többit ki lehet találni. Most már csak a befejező képsorok vannak hátra, és hátradőlhetünk. Túléltük Vietnámot!

SzabFer



PROJECT IGI 2

Igen nehéz dolgom van, amikor a Project I.G.I. 2-ről kellene objektív véleményt alkotnom, mivel a folytatás, akár az előző rész, nem aratott osztatlan sikert az FPS rajongók körében, míg a saját szubjektív véleményem igen kedvezőnek mondható. Annak idején az első részben számos olyan dolgot vonultattak fel, amely kiszínesítette az akkoriban igencsak egy kaptafára készülő FPS játékok világát. Át lehetett lőni a fából készült, nem túl vastag tárgyakon (ajtó, fal, láda), drótkötélen lehetett csúszkálni, és a nem lövöm halomra az ellent játékmenet igazán izgalmassá tette az összképet. Mindennek ellenére igen gyorsan eltűnt a süllyesztőben, és a köztudatból is. Most, pár év múltán a fejlesztőgárda még is úgy döntött, elkészíti a folytatást. Szebb, csillogóbb, nehezebb, de hogy megérte-e?

Szerintem igen, még ha a játékmeneten nem is változtattak semmit. A fák tényleg szépen sikerültek, a tócsák tükröződnek, ahogy kell, ám a nagyobb összefüggő víztömeg olyan, mint az alufólia. Szóval valójában túl sok újat nem tud felmutatni a Covert Strike, ám akinek tetszett az első rész, és egy erősebb videokártyával – illetve géppel – rendelkezik, annak csak ajánlani tudom, mert a hangulat a régi, s szebb a külső.

1. Behatolás

Induljunk el egyenesen a fák felé, és várjuk meg, míg a kamera jobbra néz, majd nyissuk ki a kaput. Az ajtó előtt guggoljunk le, és úgy nyissuk ki az ajtót. Törrel a kezünkben a hőlátó szemüveget használva várjuk meg, míg az őr háttal áll nekünk, és lopózva intézzük el. A másik kettőt szintén úgy intézzük el, hogy ne vegyenek észre. Kimenve a raktárból haladjunk a kerítés mentén, míg a kapunál be nem jutunk a telepre. Vegyük a ládák felé az irányt, menjünk el közöttük, ügyeljünk a kamerára, majd balra a dombokon menjünk keresztül. Elérve a gyárat a szállítószalag alatti kapcsolót nyomjuk át, majd ugorjunk fel a szalagra. A gyárban a két őrt csendben intézzük el, majd másszunk fel a létrán, és az első pihenőnél a falon nyomjuk át a kapcsolót, és másszunk tovább fel. Ugorjunk rá a szállítószalagra, és guggoló állásban hagyjuk sodorni magunkat az „árral". A folyó túloldalán lopózzunk el a gyár déli részében található kapuhoz, nyissuk ki úgy, hogy a kamera ne lásson meg. A süllyesztett garázsban balra nyissuk a rácsot (ügyeljünk a kamerára), majd nyomjuk meg a kapcsolót. A falon két kapcsolót találunk, nyomjuk meg a felfelé mutató nyíl alattit először, majd amikor feljött a lift, a másikat.

2. Mélyen a bányákban

Várjuk meg, amíg az őr elmegy jobbra, és küszásban kerüljük meg a polcot jobbról, majd menjünk a teherautóhoz. Nyissuk ki a tárnát lezáró vasajtót, és menjünk le a mélybe. Mikor leértünk, nézzünk szét távcsővel, hogy az örök milyen utat tesznek meg, majd küsszunk el balra a ládák mögé. A legszélső sinpár mellett haladva menjünk be balra a ládák fedezékébe. Amikor elment az őr, fel a lépcsőn, és be az ajtón lopózva. Ne csapjunk zajt, mert a mellékhelyiségben egy őr figyelhet fel ránk. A számítógéppel kapcsoljuk ki a biztonsági rendszert (azaz a kamerákat). Távozzunk, mikor a járkáló őr háttal áll nekünk, és menjünk el balra. Nyírjuk ki a kapcsolónál álló őrt csendben, és használjuk a kapcsolót. Osonjunk fel a mozdonyra, és indítsuk el. Útközben némi ellenséges tevékenységre számíthatunk egy másik vonatról. Mikor megálltunk, szálljunk le, és kicsit menjünk vissza a csövekhez, majd nyissuk ki a csövön lévő ajtót.

3. Az időjárási állomás

Induljunk el északnyugati irányban fel a hegyre, intézzük el a ládánál lévő két őrt, és vegyük fel a mesterlövészpuskát. Ezután irány tovább délnyugat. Ügyeljünk az őrjáratozó csapatra, akik az egész területet felügyelik. A házat kúszva kerüljük meg jobbról (nem is kell bemenni), majd a keskeny átjárón intézzük el a további két őrt. Induljunk tovább dél felé, és délről az erdőn keresztül kerüljük meg a tábort, majd menjünk be a keleti házba (ügyeljünk a kamerára és az őrre). A házban a második ajtó mögött egy őr van, akit úgy intézzünk el, hogy az ajtótól jobbra állva nyissuk ki azt, majd amikor ismét háttal áll nekünk, szúrjuk le. A szobában nyissuk ki a széfet, és vegyük fel az iratokat. Ezután irány a déli ház, ahol hasonló módszerrel nyírjuk ki az őrt, mint az előbb, majd menjünk a kamera melletti sötét sarokba, hogy ott bevárjuk az esetleges őrjárat távozását. Amikor tiszta a terep, gyorsan menjünk oda a számítógéphez, és iktassuk ki a biztonsági kamerákat. Ha jók voltunk, akkor ez pont akkor sikerül, amikor a kamera éppen észrevenne. Ezután lopózzunk a szemben lévő laborhoz, nyissuk ki az ajtót, majd a számlapot is törjük fel. Az üvegen keresztül lőjük le a két tudóst, lehetőleg akkor, amikor kint nem látják az ablakon keresztül az örök ezen tettünket. Csukjuk be az ajtót mögöttünk, majd nyissuk ki a másikat, míg végül a sarokban lévő kis fülke ajtajának a sarokvasait kell leszednünk, hogy bejussunk. Vegyük fel a chipet, és távozzunk, majd tekerjük el a léggömb alatt lévő csörlőt.

4. Híd a Dnestr-folyón

Induljunk el egyenesen a tábor felé. A drót- és betonkerítés találkozásánál van egy lyuk a drótkerítésen, amin másszunk be. Intézzük el csendben az őröket, majd nyissuk ki a kaput. Az udvarban úgy intézzük el a katonákat, hogy a hullákat a kamera ne vegye észre. Nyissuk ki az ajtót, majd a raktárban vegyük fel a C4-et a ládáról. A hátsó ajtón át távozzunk, és vegyük fel a Dragunovot a teherautó melől, majd menjünk ki az északi kapun. A híd melletti táborban szedjük le a mesterlövészpuskával a katonákat (amennyit csak tudunk), majd vegyük fel a detonátort az egyik ládáról. Ezután nincs más dolgunk, mint elhelyezni a robbanószert a híd

Fejlesztő: Innerloop
Kiadó: Codemasters

Megjelenés: 2003-Március-04

Kategória: Akció

http://www.codemasters.com/igi2/

négy lábán, kettőt-kettőt mindkét oldalon a szerelőhidakon, majd menjünk a megadott helyre (4).

5. Rajtaütés

Még mindig ugyanott vagyunk, csak most a konvojról kell megszereznünk a chipet. Menjünk el balra, és megkerülve a konvojt másszunk fel a dombra (a drótkerítésnél). Innen kúszva, egy bokor mögül szedjük le a katonákat. Ha mind megvan, akkor a középső teherautóról vegyük fel a rakétavetőt, és lőjük ki fedezék mögül az APC-t. Ezután gyorsan menjünk a déli lőállásba a hid romjai mellett, és várjuk a helikopterrel érkező ellent. A tapadóaknákat is használhatjuk a likvidálásukra, de még az APC kilövése előtt kell elhelyeznünk őket, habár túl sok haszna nincs. Szóval maradjunk a gépágyús megoldásnál, mivel ez elég nagy tüzerővel rendelkezik, és még félig-meddig fedezékben is vagyunk. Miután mindenkit lekaszáltunk, nyissuk ki az első teherautó kódos ajtaját, és vegyük fel a chipet. Már csak meg kell várnunk a helikoptert, ami északon a hegyre száll le.

6. A gyár

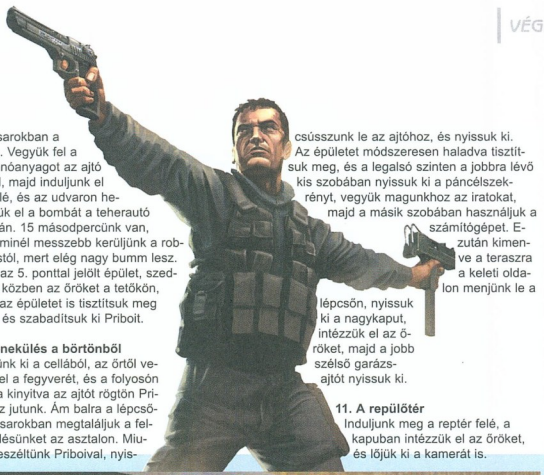
A tábor délkeleti irányban található, ezért induljunk el arra. Balra a hegyen intézzük el az őrt, és vegyük fel a mesterlövészpuskát. Menjünk immáron ténylegesen a táborhoz, késsel intézzük el a fák között lévő őrt. Ezután egy fa mögül a mesterlövészpuskával szedjük le a tábor belső kapujának két oldalán lévő fülkében található őröket. Két gyors és pontos lövés kell, hogy egyik se nyomja meg a riasztót. Ezután jöhet a bal szélső fülkében az őr, majd az első udvaron lévők. Most már nyugodtan bemehetünk a táborba. Jobbra az üveggel körbevett ajtót nyissuk ki, és jobbra menjünk le a lépcsőn. Nyissuk ki az ajtót, és gyorsan fussunk a kamera alá. A szobában nyissuk ki a széfet, és vegyük fel a papírokat. Vissza a lépcsőhöz, és várjuk meg, amíg az őr visszamegy a WC-be, ekkor szúrjuk hátba. Most jön az egyik legnehezebb rész, ugyanis a bal oldali lépcsőn úgy kell felmennünk, hogy egyik kamera se vegyen észre, amíg bemegyünk a balra lévő ajtón. A számítógéppel kikapcsolva a biztonsági rendszert ezután nem lesz gondunk a kamerákkal.

7. A határátkelő

Miután magunkhoz tértünk, egy szál késünkkel induljunk el délnyugati irányba, a torony felé. A teherautónál lévő őrt csendben intézzük el, vegyük fel a mesterlövészpuskát, és szedjük le az erdőnél járkáló katonákat. Ezután a toronynál lévő rádió segítségével küldjünk vészjelzést a mieinknek, mire egy helikoptert küldenek értünk, ám csak a veszélyes területen kívül tudnak leszállni. Induljunk el a 3-as pont felé, és szedjük le az erdőben lévő orvlövészeket, majd szedjük el tőlük a lőszert. Mivel az ellenség is fogta az adásunkat, jó néhány katonát küldenek a térségbe likvidálásunkra. A Dragunov-val ritkítsuk meg soraikat, majd folytassuk utunkat. Ügyeljünk a lesben álló APC-kre, mert igen távolról képesek leszedni minket. Amikor elértük az aknamezős részt, addig haladjunk a vezeték mentén, amíg az egyik résznél be nem tudunk menni egészen a kerítésig. Már csak át kell másznunk rajta, és irány a helikopter.

8. Líbiai találka

Ússzunk ki a partra, intézzük el csendben a mólón őrködő katonát, majd beszéljünk a feljáró bal oldalán álló fickóval. Ezután kövessük őt, és a lépcsőnél kerüljünk elébe, hogy a jobbra és balra (az erkélyen) álló őröket lelőhessük, mielőtt segítőnk odaérne. A másik két őrt is tegyük el láb alól, majd várjuk meg, amíg a fickó kinyitja nekünk az ajtót. A benti őrt úgy lőjük le, hogy a kamera ne lássa. Használjuk a számítógépet, hogy kikapcsoljuk a kamerákat a hotelban. Induljunk vissza, és jobbra másszunk fel a sarokban a létrán. Vegyük fel a robbanóanyagot az ajtó mellől, majd induljunk el dél felé, és az udvaron helyezzük el a bombát a teherautó hátuljában. 15 másodpercünk van, hogy minél messzebb kerüljünk a robbanástól, mert elég nagy bumm lesz. Irány az 5. ponttal jelölt épület, szedjük le közben az őröket a tetőkön, majd az épületet is tisztítsuk meg tőlük, és szabadítsuk ki Priboit.



9. Menekülés a börtönből

Menjünk ki a cellából, az őrtől vegyük el a fegyverét, és a folyosón jobbra kinyitva az ajtót rögtön Priboihoz jutunk. Ám balra a lépcsőnél a sarokban megtaláljuk a felszerelésünket az asztalon. Miután beszéltünk Priboival, nyissuk ki a déli ajtót. Ám óvatosan, mert balra fent egy automata gépágyú van a falon. Jobbra menjünk a fal mentén, míg el nem jutunk a kis épülethez, aminek az ajtaja a kerítés felől van. Menjünk be, és másszunk le a létrán a csatornába. Az elágazásnál jobbra, majd balra és fel a létrán (más felé ne menjünk, mert gépágyúk vannak). Intézzük el az őrt a toronyban, másszunk fel, és vegyük fel a mesterlövészpuskát, majd csússzunk le a drótkötélen. A ládák mellől fussunk át szembe a házba (4), ahol a számítógéppel kapcsoljuk ki a biztonsági rendszert. Menjünk ki, és balra a sarokban fel a lépcsőn az őrhelyre. A kapcsolóval nyissuk ki a külső kaput, majd megkerülve az előző épületet az őrbódéban lévő kapcsolóval nyissuk ki a belső kaput. Szedjük le az esetlegesen útban lévő őröket a börtön és a főkapu között, miközben nyissuk ki az udvaron lévő kaput is. Legvégül menjünk vissza a főkapu felé ismét, és másszunk fel a létrán, ahol vegyük fel a mesterlövészpuskát.

10. Priboi villája

Szedjük le a sivatagban az őrjáratot, majd a táborban a tetőkön lévőket is. Ekkor induljunk el a táborba, nyissuk ki a kaput (a felette lévő őrhelyen az ablakban van egy őr), és menjünk be. Jobbra menjünk át a kisebb udvarra a ládákkal, a lépcsőn fel a tetőre, ahol a drótkötélen át másszunk be a szembe az ablakon. A sarokban a számítógéppel ki tudjuk kapcsolni a kamerákat egy percre, majd a dróton csússzunk le az ajtóhoz, és nyissuk ki. Az épületet módszeresen haladva tisztítsuk meg, és a legalsó szinten a jobbra lévő kis szobában nyissuk ki a páncélszekrényt, vegyük magunkhoz az iratokat, majd a másik szobában használjuk a számítógépet. Ezután kimenve a teraszra a keleti oldalon menjünk le a lépcsőn, nyissuk ki a nagykaput, intézzük el az őröket, majd a jobb szélső garázsajtót nyissuk ki.

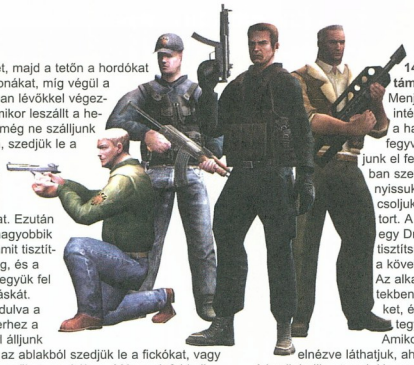
11. A repülőtér

Induljunk meg a reptér felé, a kapuban intézzük el az őröket, és lőjük ki a kamerát is.

Menjünk be a kapun, az őrbódéban találunk egy távcsöves puskát, amivel leszedhetünk néhányat az őrök közül. Az irányítótorony felé véve az irányt az épületben használjuk a számítógépet, majd menjünk fel a legfelső szintre, és tegyük tönkre a rádiót. Ezután a déli épületben az őrök likvidálása után fentről a polcról vegyük fel a lőszert, és a két tapadóaknát. Ezenkívül azt viszünk magunkkal, amit akaruk. Északon vonjuk ki a forgalomból a maradék katonákat, majd az elkerített részen kapcsoljuk be a generátort. Ezután tegyük az egyik tapadóaknát a helikopter mögötti sarki betontömbre, míg a másikat a balra húzódó betontömbök délkeleti végéhez helyezzük el (mentsünk, mielőtt felrakjuk őket, hogyha nem jó helyen vannak, akkor korrigálhatjuk a hibát). Ezután kapcsoljuk be az üzemanyagpumpát, majd vonuljunk fedezékbe. Két percig kell megvédenünk a pumpát a két helikopterrel érkező katonákkal szemben. Ha jól helyeztük el a tapadóaknákat, akkor túl sok dolgunk nem is akad. Lőjük le a megmaradt katonákat, majd várjuk meg, míg letelik az idő, és menjünk a helikopterhez.

12. Zalebi erőd

Mikor elérjük az első tábort, lőjünk mindenre, ami mozog, de legelőször lőjük szét a ház végében lévő nagy tartályt. Majd következnek a tetőn lévő rakétavetősök, és az udvaron lévők. A konvojnál az úton lőjünk a teherautók melletti hordókba, hogy ezzel is megritkítsuk soraikat. A tábort elérve szintén először a nagy tartályt



lőjük szét, majd a tetőn a hordókat és a katonákat, míg végül a tornyokban lévőkkel végezzünk. Amikor leszállt a helikopter, még ne szálljunk ki rögtön, szedjük le a gépágyúval a házból előrontó katonákat. Ezután irány a nagyobbik épület, amit tisztítsunk meg, és a polcról vegyük fel az aktatáskát. Visszaindulva a helikopterhez a kijáratnál álljunk meg, és az ablakból szedjük le a fickókat, vagy várjuk meg őket az ajtóban. Már csak fel kell szállnunk a helikopterre.

13. Leszámolás a dokkoknál

Jobbra induljunk el lopózva, kerüljük meg a kamiont, és csendben menjünk el a kerítés mentén, hogy az őr ne vegyen észre (valamint az épület belsejében lévők sem). Az 1-essel jelölt épületbe halkan menjünk be, mikor nem erre néz a kamera, majd szúrjuk le az őrt. Intézzük el a maradék kettőt, és a nyitott ajtajú szobában használjuk a számítógépet. Mivel most már tudjuk, mi a feladat, menjünk vissza ki az udvarra, el a kerítés mentén és balra a konténerekhez. Várjuk meg, míg biztonságos távolságba nem ér az őrjárat, és balra a konténerek közötti résen menjünk be. Lavírozzunk el közöttük, míg el nem érjük az őrbódét. Itt intézzük el az őröket, majd várjuk be az őrjáratot, és őket is. Irány az északnyugatra lévő raktár, nyissuk ki a kaput, és a raktár hátulján másszunk fel a létrán a tetőre, ahol a tetőablakon át bejutunk az épületbe. A legalsó szintén a lépcső alatti ajtót nyissuk ki, kapcsoljuk be a generátort, majd fent a számítógéppel kapcsoljuk ki a kamerákat, és távozzunk az épületből. Menjünk a daruhoz, fent indítsuk be, mire az kitöri a falat. Át a keletkezett lyukon, és ha felvettük a mesterlövészpuskát, akkor szedjük le azzal az őröket. Miután végeztünk, menjünk be a sarki ajtón. Mikor elkaptak, gyorsan vágjuk le a két őrt, szerezzük meg a fegyvereiket, és intézzük el a többieket is. Már csak fel kell szállnunk a hidroplánra.

14. Azonnali támadás

Menjünk ki a partra, intézzük el az őrjáratot a hangtompítós géppisztollyal, majd induljunk el felfelé. A kis táborban szedjük le az őröket, nyissuk ki a kaput, és kapcsoljuk ki a két generátort. A sátorban találunk egy Dragonovot, amivel tisztítsuk a fent a terepet a következő sátor körül. Az alkalmi tábori épületekben intézzük el az őröket, és a folyosó végén tegyük tönkre a radart. Amikor kimegyünk balra elnézve láthatjuk, ahogy néhány katona érkezik helikopterrel. Ha van még lőszerünk a mesterlövészpuskához, akkor használjuk azt, vagy pedig várjuk be őket az épületben. Induljunk tovább el felfelé, ahol az utolsó tábor található. Tisztítsuk meg az épületet, és tegyük tönkre a kommunikációs terminált.

15. Légi csapás

Észrevétlenül és sértetlenül menjünk le a hegyről. Balra a kis domb mögött bújjunk meg, amíg az őrjárat fel nem ér. Lefelé elindulva kerüljünk egy nagyot, félkörívet leírva, hogy a

megfelelő távolságba érjünk a kilövő álláshoz (50 méter). Ekkor mérjük be a lézerrel, hogy a repülők tudják hol kell bombázni, ehhez 20 másodpercig rajta kell tartani egyfolytában. Ezután gyorsan induljunk tovább a második kilövőállás felé. Ne nagyon álljunk le taktikázni az erdőben lévő katonákkal, mert sürget az idő, ha nem érünk oda időben, akkor túl nagy veszteségek érik a bombázókat.

16. Az ősi templom

Induljunk el balra, és szedjük le a templom bejáratánál lévő tornyokban az őröket. Egy lövéssel le tudunk kettőt szedni, ha egymás takarásában állnak. Ezután lopózzunk a bejárathoz, nyissuk ki a kaput, és kúszva menjünk fel a lépcsőn. Intézzük el a három maradék őrt. Várjuk meg, amíg a két rakétavetős, akik járőröznek, ideérnek. Az egyik oldalon kússzunk el a második kapuig, nyissuk ki, és jobbra induljunk el az épület felé. Kerüljük meg jobbról, és az ablakon keresztül lőjük le a benti őrt. Amikor a kamera nem figyel, menjünk be, és a számítógéppel kapcsoljuk ki a kamerákat. Ekkor menjünk át a másik épületbe (4) észrevétlenül, és ott is használjuk a számítógépet, hogy átirányítsuk a műholdat. Távozzunk, és balra elmenve nyissuk ki a torony körüli kerítésnél a kaput. Másszunk fel a toronyba, és csússzunk le a drótkötélen. Igen rizikós, de viszont csendes megoldás. Másszunk le, mikor nincs a közelbe őr, és menjünk át a másik toronyhoz. Másszunk fel, majd végül át a drótkötélen a főépületbe.

17. A titkos fegyverlabor

Szedjük le gyorsan és csendben a két őrt és majdnem szemben a sarokban a második iratszekrényben megtaláljuk a szükséges iratokat. Innen jobbra a sarki kis szobában tegyük tönkre a gépet. Menjünk le a lépcsőn, majd pedig a Buddha szobor alatt. Elindulva a járatban balra nyissuk ki a rácsot, majd pedig az ajtót, és másszunk be a szellőzőjáratba. A végén jobbra menjünk végig a csöveken, és be a kis járatba. Kiérve a csőre balra menjünk végig rajta és a ládáknál ugráljunk le. Fel a lépcsőn, és nyissuk ki az ajtót. Észrevétlenül lavírozzunk el az örök és tudósok mellett, hogy végül letöltsük a fegyverről a szükséges adatokat.

18. Küldetésirányítás

25 percünk áll rendelkezésre a küldetés teljesítésére, így nem nagyon marad időnk a taktikázásra. A tábor bejáratánál a kis fülkében intézzük el az (a tornyokban is), majd a számítógéppel nyissuk ki a kaput. Elérve a belső kaput, tegyük ugyanezt. Induljunk el balra, ahol az összes küldetés elemét megtaláljuk egy csomóban, ami első ránézésre könnyűnek tűnik, ám egyáltalán nem az. Menjünk el a raktár mellett, a kerítésnél be az ajtón, át a raktáron és a másik ajtón pedig ki. Lőjük le a lakatot a kapuról, és fel a kis épületbe, hogy tönkretegyük a radart. A második épületben használjuk a rádiót, majd nyissuk ki a nagy épülethez vezető kaput. Itt legyünk óvatosak! Szerezzük meg a számítógépből a szükséges kódokat, és programozzuk át a navigációs számítógépet. Végül írjuk felül az irányító programot, és az épület tetején lévő drótkötélen csússzunk le.

19. A kilövő állomás

Az épület tetejére érkezve másszunk le a létrán, majd intézzük el az őröket. Ezúttal 20 percünk van a kilövés megakadályozására. A fülkében a számítógéppel nyissuk ki a kaput, és induljunk meg dél felé. Itt a második fülkénél tegyünk úgy, mint eddig, és az udvaron a tartályoknál lévő csappal zárjuk el az üzemanyagot. Ügyeljünk a rakéta melletti torony tetején lévő orvlövészekre. Menjünk a toronyhoz, szálljunk be a liftbe, és a torony tetején menjünk oda a rakéta csúcsához és „buheráljuk" meg azt. Ezután a torony legtetején lévő drótkötél segítségével csússzunk le a kiindulási ponthoz. Közben helikopterrel és teherautóval is érkeznek a rosszfiúk. Nyissuk ki a nagy épülethez vezető kaput, menjünk be, zárjuk be magunk mögött, és indítsuk el a kilövést.

Crowie

A FEGYVEREK

Pisztolyok

Makarov
A Makarov egy orosz 9 mm-es, dupla funkciós, félautomata pisztoly, amit az 1950-es években fejlesztettek ki, és ez volt az általános kézifegyver a szovjet hadseregnél. 8 lőszer fér el a tárban.

Hangtompítós Glock-17
A Glock-17 egy osztrák duplafunkciós csak félautomata pisztoly, amely először 1983-ban jelent meg az osztrák seregben, majd egyre elterjedtebbé vált világszerte, valamint az amerikai rendőri erőknél. 40%-ban műanyagból készül ez a fegyver. 9 mm Parabellum tár való bele, melyben 17 lőszer fér el.

Colt Python
A Python a Colt legjobb dupla funkciós revolvere. Az általános verziók 6 vagy 4 inches dobbal vannak ellátva, amelybe .357-es Magnum lőszer való.

Desert Eagle
A Desert Eagle az első valóban működő Magnum kaliberű félautomata pisztoly. Gázüzemű, nem állítható gázrendszerrel, s jelenleg a következő kaliberekkel elérhető: .357, .44, .440 Corbon, és .50 AE.

H&K SOCOM
A Heckler&Koch SOCOM pisztoly támadófegyverként kezdte pályafutását (lézeres célzófény, hang- és fényfojtás), melyet 1991-ben fejlesztettek ki az Egyesült Államok Speciális Hadműveleti Parancsnoksága (USSOCOM) részére. A pisztoly .45 ACL kaliberű, és 12 lőszer fér egy tárba.

Shotgun

Franchi SPAS12
A SPAS egy sokoldalú, kettős funkciójú shotgun. Félautomataként és egyesével is tudunk vele tüzelni. Nagyon hatásos hővédelemmel van ellátva, hogy még a hosszan tartó használatot is kibírja, emiatt és más remek jellemzői miatt igen közkedvelt a katonai körökben.

Pancor Jackhammer
A Jackhammer egy automata, gázüzemű, 12 lőszeres shotgun, amely egy előtöltő forgó hengert használ tárként.

M1014 (Benelli M4 Super 90)
A Benelli M4 Super 90 típusú fegyvert Olaszországban fejlesztették a Benelli Armi Spa.-nál, és tőlük importálta az USA-ba a Heckler&Koch. A Benelli M4 Super 90 gázüzemű, sima kaliberű, félautomata shotgun.

Géppisztolyok

H&K MP5A3
A Heckler&Koch MP5-ös géppisztolya vitathatatlanul a leginkább használt fegyver a törvény őrei által, valamint a hadsereg speciális alakulatainál szinte mindenhol a nem kommunista világban. Ez így van már közel két évtizede. A kezdetek óta persze már kicsit átdolgozták, a 10 mm-es és .40-es S&W tárat felváltotta a 9x19 mm Parabellum tár. Az A3-as verzió kihúzható puskatussal van ellátva.

Ingram Mac-10
Egy kicsi, könnyen kezelhető géppisztoly, amelyet a '70-es években fejlesztett ki Gordon Ingram. A Mac-10-es egyaránt tudja kezelni a .45 ACP illetve a 9 mm Parabellum tárakat is, és közel 1000 golyót lő ki percenként.

Uzi
1951-ben vezették be, és az UZI-t gyorsan számos ország adoptálta. A könnyű súlynak és a gyors ciklikus sebességnek köszönhetően az UZI-t könnyű irányítani, 9 mm-es tárakat használ.

Type 64
A Type 64 Kína első speciális tervek alapján készült alacsony fényű, elfojtott géppisztolya. Főleg a PLA felderítő és speciális egységei használják. Egyaránt tudja az automata és félautomata módokat, és 7.62 mm-es tárakat használ.

Gépfegyverek

AK–47
A 7.62 kaliberű AK-47-es a legelterjedtebb fegyver a világon, amelyet több mint 50 ország hadseregében alkalmaznak. 1947-ben fejlesztette ki a Szovjetunióban Mikhail Kalashnikov.

M16 A2 M203-al
Ez a gépfegyver 5.56 mm-es tárral ellátott, gázüzemű, vállhoz támasztható fegyver. Egyaránt alkalmas félautomata, illetve hármas sorozatok tüzelésére is egy kapcsoló segítségével. Az M16A2 változat az Egyesült Államok tengerészgyalogsága 1983-ban, míg az EA hadserege 1985-ben kezdte el alkalmazni. Az M203-as gránátlövő egy könnyűsúlyú, 40 mm-es kiegészítés legfőképp az M16A2-höz és az M4-es karabélyhoz.

Steyr AUG
A Steyr AUG már az ürhajózás korának fegyvere. Az AUG az 5.56-os NATO szabványú tárakhoz lett tervezve. Ez egy kétkezes fegyver, amelyen a retesz áthelyezhető, és a kidobó szerkezet mindkét oldalra helyezhető, így idomulva a használójához. A fegyver gázüzemű, és félautomata módra is képes.

H&K G36
A G36-os egy új és egy régi fegyver kombinációja, egy kipróbált és bevált módszert kombináltak egy a kézifegyvereknél alkalmazott tökéletesítési módszerrel. Ahelyett, hogy egy teljesen új designnal álltak volna elő, a HK mérnökei visszanyúltak a '90-es évek elején készült HK50-eshez. A fegyver tárja 5.56 mm x 45 mm-es NATO lőszert foglal magában.

H&K G11
A H&K G11-est csak úgy emlegetik, hogy a „fegyver, amely messze túlmutat a korán". 4.73 mm x 33 mm kaliberű ez a gépfegyver, és hüvelynélküli lőszert használ.

Mesterlövészpuskák

H&K PSG1
A PSG1 átlagos félautomata mesterlövészpuskaként jelent meg, amely kézre állítható famarkolatot kapott. A PSG1 akár 600 méterre is képes ellőni, a kaliber 7.62 mm x 51 mm.

Dragunov SVD
Az SVD (Snayperskaya Vintovka Dragunova) egy nagyon könnyű puska, és valójában nem is mesterlövészpuska. Az 1950-es években jelent meg a szovjet seregben, hogy megnöveljék az általános puskával rendelkező osztagok lőtávolságát, valamint mivel képes félautomata módra is. 7.62 mm x 54 mm-es kaliberű.

Barrett M82A1
A Barrett Model 82A1 puska világszerte elnyerte a népszerűséget, miután utat tört magának a vállról tüzelhető, nagy kaliberű puskák rajongói között. Egyedülálló működési ciklusa eredményeként az M82A1 könnyedén alkalmazza a világkereskedelemben legjobban elterjedt tölténytípust, az .50 kaliberűt (12.7 mm x 99 mm). Most a Barrett M82A1-hez a kisebb visszarúgást fejlesztik, mint bármely más hasonló puskánál eddig tapasztalható volt.

Nehézfegyverek

FN Minimi
Az FN Minimit Belgiumban fejlesztették ki. A fejlesztés 1974-ben kezdődött, és 1981-ben az első szériaként legyártott Minimiket előterjesztették a NATO-nál kipróbálásra. Ezután számos ország adoptálta, beleértve az USA-t is (M249 SAW elnevezés alatt). A Minimi egy hordozható gépfegyver, amely igen hatékony tűzerőre képes, hogy ezzel támogassa a gyalogos egységek előrenyomulását. A kaliber 5.56 mm-es NATO tár.

Browning M2
Az M2 talán a legnépszerűbb nehéz gépfegyver világszerte. Hevederrel adagolhatjuk a lőszert, és a heveder mindkét oldaláról betölthető, így számos különböző helyen alkalmazható, földi és légi járműveken egyaránt. Különféle módon lehet felállítani is, így akár légi és földi célpontok ellen is egyszerre bevethető, ám mivel elég nehéz (kb. 40 kg), így általában állandó védelemre vagy járműveken használják. A kaliber 12.7 mm x 99 mm.

LAW 80
A LAW 80 egy eldobható könnyűpáncélzat elleni fegyver, amely leváltotta a 84 mm-es Carl Gustavot és a US 66 mm-est az angol seregben. Ez a legutóbbi robbanóanyagot és technológiát magában hordozó, egy ember által vihető fegyver képes elpusztítani egy tankot 500 m-es távolságig.

RPG7
Ezt a szovjet fegyvert a II. világháborúban megszerzett német páncélököli alapján fejlesztették ki, és egy továbbfejlesztett formájú robbanófejjel látták el. Egy nagy kaliberű és nagy robbanóerejű gránát található a rakétán, melyet egy könnyű botszerű „sínnel" láttak el a könnyebb irányíthatóság érdekében.

ENCLAVE

Az Enclave tavaly júliusban jelent meg Xbox-ra, szép sikert aratva. Szerencsére a Starbreeze stúdió elkészítette a portolást kedvenc platformunkra, meglehetősen jó munkát végezve, sőt még meg is ajándékozva minket: a zöld ikszes szappandoboz verziójában ugyanis a pályákon nem lehetett menteni, a mi változatunkban viszont elhelyeztek néhány ellenőrző pontot (a leírásban EP-nek rövidítettem), így halálunk esetén innen folytathatjuk a küzdelmet – a játék ennek ellenére sem könnyű. A stílus „hentelj és gyakj", némi RPG-s szósszal nyakon öntve, leginkább a „Severance: Blade of Darkness"-re hajaz, ami eleve jó pont. A látvány fantasztikus, gyönyörű és jól felépített pályákon kell elöre verekednünk magunkat. Kalandjaink közben egyre több lény csatlakozik hozzánk, így hamarosan kedvünkre válogathatunk, melyikkel vívjuk meg a következő csatát. Nagyon fontos a pályákon szétszórt kincsek összekaparása: ezekből tudjuk megvásárolni harcosaink felszerelését, sőt, ha az utolsó fillérig összeszedtük mindet, egy bónusz karaktert kapunk a móka kedvéért. Épp ezért a leírásban kiemeltem ezek fellelhetőségét.
Másik fontos dolog, hogy jól beállítsuk az irányítást. A 'Use Item' szolgál például a blokkolásra is, ha pajzs van a kezünkben, a 'Next Item' – 'Previous Item' pedig a különféle nyílvesszők kiválasztására, ezeket tehát könnyen elérhető, kezelhető gombokra drótozzuk rá! Természetesen a gyors fegyvercsere is alapkövetelmény, és jó, ha az életerő-ital is a kezünk ügyében van. Érdemes a kameraváltó gombot is jó helyre tenni, ugyanis sokszor hasznos lesz belső nézetre váltani, főleg távolsági támadáskor. A jó billentyűzetkiosztás élet-halál kérdése!
A leírásban minden fejezet elején megemlítem, hogy melyik karaktert találtam legalkalmasabbnak a feladatra. Természetesen ez csak ajánlás, mindenki bátran próbálkozzon más, esetleg kedvenc figurával – próba szerencse…

Karakterek
Light Campaign

Knight (Lovag): Az alapkarakter. Közelharcban jó, másodlagos fegyverként érdemes számszeríjjal felszerelni. A játék elején jó karakter, később azonban érdemes leváltani a Félszerzettel.

Huntress (Vadásznő): Mindkét támadása távolsági, vésztartaléknak egy kis törrel is felszerelhető. Főleg a küldetéssorozat elején hasznos, ahol nagyobb, nyílt terek vannak, megfelelő távolsággal közte és az ellenség között. A 2. küldetés után választható.

Druid (Druida): Kétféle varázsbottal szerelhető fel, plusz egy törrel. A botok közül kiemelkedik a Psionic Domination (ennek támadása áthatol a falakon!) és a Darkness of Despair. A későbbi szinteken igen hasznos figura. A 4. küldetésben lesz a csapat tagja.

Halfling (Félszerzet): A lovag továbbfejlesztett verziója. Erősebb támadás, nagyobb HP és ügyesebb mozgás (gyorsabb, és magasabbra ugrik!) jellemzi. Az 5. küldetés után elérhető, és onnantól akár végigjátszható vele a játék.

Engineer (Mérnök): Különféle bombákkal szerelhető fel, nagy távolságról erős támadással pusztítja az ellent, ám közelharcban bajban lehet. Én nem használtam. A 6. küldetésben csatlakozik hozzánk.

Wizard (Varázsló): A Druida párja. Valamivel erősebb támadás, ám ezt ellensúlyozandó kisebb HP jellemzi. Én inkább a Druidát választottam. A 9. küldetés után választhatjuk.

Pusztító erejű rakétavetővel van felszerelve, és hatalmas HP-ja miatt szinte legyőzhetetlen. Ha valamelyik pályával nagyon meggyűlt a bajod, válaszd ki a robotot, és dühöngd végig a küldetést kegyetlenül!

LIGHT CAMPAIGN
I. Ielon Outpost – Imprisoned
Mássz ki a börtönből, irány jobbra, kapd fel a kardod, vedd kézbe, és tovább előre. Vigyázz a lezuhanó kövekre, ha meghallod, hogy esnek, rohanj előre. A lépcső tetején vedd fel a fáklyát, majd tűzés vissza a nagyterembe, a csatorna bejáratához. Amint odaérsz, jobb oldalt, fent leomlik a fal, láthatóvá téve némi kincset. Húzd meg a rács melletti kart, majd gyorsan ugorj rá, és várd meg, míg felemelkedik. A kiálló köveken fel-

Earth Golem (Földgólem): Akkor válik elérhetővé, ha végigny omtad a teljes Light Campaignt. Nagydarab, erős karakter, ám mindenféle védelem nélkül – poénból kipróbálhatod őt egy-egy pályán, vagy a túlélő meccseken.

9320 Battle Droid: A 9320-as csatadroid akkor válik csapatod tagjává, ha végigjátszottad a teljes küldetéssorozatot, és minden aranyat összekapartál a pályákon.

melletti kart, majd gyorsan ugorj rá, és várd meg, míg felemelkedik. A kiálló köveken felugrálhatsz az aranyért **(10/50)**. Ugorj le, vedd elő a fáklyát (fegyverváltás gombja), és irány a csatorna, guggolva. Potyogj le a lyukba, majd előre egy hármas elágazóig – a középső felett létra lóg. Először jobbra vagy balra indulj el, mindkét úton egy létrához jutsz, mássz fel, odafönt találsz újabb aranyakat **(20/50)**. Vissza a létrához, és az ugrás+előre gombbal mássz fel. Odafent gyorsan kapd fel a pajzsot, szerelkezz fel vele, és öld meg a Snotlingot (magyarul tagombbal használd azt. Egy folyosóra jutsz, ahol egy vadászleányzóval randevúzhatsz. Pár lépés előre, és szabad vagy.

II. Ielon Outpost – Protect the Outpost
Ajánlott karakter: Lovag
Fuss le a lépcsőn, és vedd fel a számszerijat és pár nyílvesszőt hozzá. Az ajtón kilépve pucold meg az udvart, az egyik Snotling elhagy némi aranyat **(5/100)**, és a kapu bal oldalán, az oszlop mögött is találsz még párat **(10/100)**. Menj a fa melletti ágyúhoz, a 'Use Item' használatával vedd birtokodba,

konyszerzet, de inkább az angol nevét fogom használni...), a pajzssal blokkolni a 'Use Item' gombbal tudsz. Nyisd ki a rácsot a bal oldali tekerővel – bár lehet, hogy egy másik szerzet közben megtámad, és kinyitja neked. Akárhogy is, öld meg a fickót, de vigyázz a csatornalejáratra a terem közepén, bele ne ess! Irány jobbra, a lépcső aljában találsz némi pénzt **(25/50)**, bár továbbmenni nem tudsz. Indulj el visszafelé, hamarosan ledől egy faldarab, odabent találsz három tivornyázó Snotlingot, kaszabold le őket, egyiküknél találsz újabb öt aranytallért **(30/50)**. Vedd fel a gyógyitalt, és óvatosan lépj ki az ajtón, lesz egy kis izgalom. A lépcső tetején, mielőtt belépnél az ajtón, fordulj meg – az oldalsó vékony peremen végigsétálva rábukkanhatsz némi rejtett kincsre **(40/50)**. Most már bemehetsz az ajtón, újabb három áldozat, egyikük egy kincses köcsögöt őriz **(45/50)**, és nála is van arany **(50/50)**. A hátsó szobában találsz egy kulcsot, vedd fel, és az oldalajtón a 'Use Item' és a kapura állítva a jókora célkört tüzelj. Odabent találsz újabb pénzt, de amint összeszedted, rohanj vissza az udvarra, mert egy Ork robban be a színre hamarosan – nála is van némi arany **(20/100)**. Némi mészárlás következik – balra a ládák mögött újabb pénzek **(30/100)**. Irány a jobb oldali ajtó, szedd össze a lépcső alól **(35/100)**, és a legtetején **(45/100)**. Most vissza az előző terembe, és át a másik, bal oldali ajtón. Jobbra, a felborult asztalon átugorva, a ládák mögött újabb jutalom **(50/100)**. A másik ajtón belépve még egy adag arany **(60/100)**, és három ellenség, egyikük is rejteget pénzt **(70/100)**. Menj végig a folyosón, a piros ajtón átlépve sok ellenség és arany és vár rád: rögtön a lépcső alatt **(80/100)**, a harmadikon egy Snotlingnál **(85/100)**, és egy láda mögött **(90/100)** – végül a garádics legtetején az utolsó adag **(100/100)**. Menj fel a falépcsőn, be az ajtón – egy Ork potyog a nyakadba, öld meg, és vedd el a kulcsát, amivel kinyithatod az ajtót. Most vissza egészen a piros ajtón túl, találsz egy nyitott ajtót, de vigyázz, mert egy Orkos-kosos akció következik. Öld meg a figurát, és vadászd le az ellenséget – jó alkalom az íjászat gyakorlására. Ha mindenki elfeküdt, győztél.

III. Celedia Village – Escort Marcus
Ajánlott karakter: Lovag vagy Vadásznő
Mielőtt a dagi kereskedővel foglalkoznál, jobbra a ládák mögött rögtön találsz némi indulótőkét **(5/150)**. Most mehetsz Marcushoz – kövesd őt, öld meg a támadóit, majd lépj be a házba, amit kinyit előtted. A második az erkélyen találsz aranyat **(15/150)**, aztán öld meg az alvó őrt – itt a könyv, csak menj le a kereskedőhöz, és várd meg, míg begyűjti a cuccot. Ismét kövesd a jóembert, pucold meg a terepet, aztán előre, és jobbra be az ajtón. Öld meg az Orkot, verd szét a lépcsőt, alatta újabb pénzmag **(30/150)**. A lépcső szélén vagy a ládákon menj fel az „emeletre", vedd fel a gyógyitalt, majd ki a házból, és ugorj át a szekéren – a csatorna partján találsz újabb aranyat **(40/150)**. Vissza a kis térre, a kovácsműhely megtisztítása után további kincsre **(50/150)**, gyógyitalra, és ami a lényeg, egy ellenőrző pontra bukkanhatsz (ezentúl EP-nek rövidítem) – ha meghalsz, innen folytathatod a pályát, ami, tekintve a mentés hiányát, igen hasznos dolog!
Sétálj vissza Marcushoz, és kövesd. Találtok egy bezárt ajtót, de semmi gond. Indulj balra, le a kanyargó lépcsősoron a csatornához. Jobbra némi arany **(65/150)**, majd a vízbe gázolva jobbra további nemesfémek **(75/150)**. Vissza a lépcsőn, fordulj balra – találsz egy szép nagy, nyitott ajtót. Az emeleten egy Ork újabb kincseket őriz **(85/150)**, lépj át a holttestén, át az ajtónyíláson és fel a létrán. Jobbra, egy palánkon átsétálva egy zafírt vehetsz birtokodba **(135/150)**, majd vissza és balra, hátul egy kis folyosón bejuthatsz egy padlásra, jöttödre a csapóajtó engedelmesen felnyílik. Némi Orkhentelés következtében újabb pénz üti markod **(140/150)**. A földszinten, a bejárattól balra egy kis oldalhelyiségben megtalálod az utolsó aranyakat **(150/150)**. Engedd be Marcust, várd meg, míg lehozza a kulcsot, majd kövesd. Hamarosan eljuttok egy EP-hez, ami nem véletlen, ugyanis egy ritka rusnya szerzet ugrik nektek. Ez egy Nightcrawler, ha megölöd, a kereskedőt követve kijuthatsz a városból – és a pályáról.

IV. Deserted Temple – Deserted Temple
Ajánlott karakter: Vadásznő
Öld meg az ideges Snotlingot, majd nézz körül. Balra egy

kripta mögött, vele szemben, a templom oldalában és a túloldalon egy-egy sírkő mögött találhatsz pár nyílvesszőt. (A kriptát háromszor megzörgetheted, funkciójára nem jöttem rá, de jópofa dolog.) Innen kintről az ablakokat betörve levadászhatod a benti társaságot, kényelmesebb és biztonságosabb, mint bent rohangálni. Bárhogy is, ha elhullt a véderő, jön egy kis puzzle, ami persze nem veszélyes – a két sorban elhelyezett kövek sorrendjét kell lejátszanod az ék alakban elhelyezett kapcsolókkal, tehát a sorrend: zöld, lila, sárga, lila, sárga, lila – fekete – zöld, vörös, vörös, zöld, lila. Nem nehéz, hiszen ha jót nyomsz meg, a megfelelő kő lesüllyed. Ha mind megvan, lépj be a világító négyzetre középen (de addig ne, mert megsérülsz!), és mehetsz is be az ajtón. Odabent van némi túlerő – ha berombolsz, majd gyorsan ki, az oldalt elhelyezett csapdák kicsit megfaragják őket. Ha csendes a terep, a keresztet „használva" kiszabadíthatod a Druidát. Most balra kell venni az irányt, de vigyázz, az oszlopok tetején egy Assassin eregeti nyílvesszőit, vadászd le ügyesen! A lépcső aljában lévő kis terem igazi kincsesbánya: a koporsó mögött, a polcon, és mellette, a falnál lévő ládában ('Use'l – **15/200**). A padlón megtalálod a templom kocka alakú kulcsát – sőt ha gondolod, innen levadászhatod a túloldali ellenséget, könnyebb dolgod lesz később. Most irány vissza a keresztheZ, és jobbra fel a lépcsőn, használd a kulcsot az ajtón. Csapkodd le az ellent, a jutalom nem marad el **(25/200)**. A víz gyógyerejű, töltekezz fel, majd szedd össze az aranyat **(30/200)** és a kulcsot. A víz mellett balra találsz pár ládát, mögöttük újabb kincsek **(40/200)**. Vadászd le a hídőrséget, majd ugorj át a túloldalra, indulj balra, itt egy Assassin némi zsolddal **(45/200)**, majd jobbra egy Ork továbbiakkal **(50/200)**. A lépcső alatt van még némi kápé **(55/200)**, és itt találsz egy ládát is (nehéz észrevenni!), ezt nyitja a kulcs – benne egy titkos térképet találsz, mely Tiltott Atgard helyét mutatja meg, ez egy bónuszküldetést takar. Menj előre, körbe, a sarok mögött találsz egy EP-t, aktiváld, hasznos lesz! Szemben a kis kuckóban újabb pénzes ládákat találsz **(65/200)**. Most irány a szarkofág. *Vigyázz, ne bántsd a csontvázakat, mert ha felélednek, csapdába kerülsz!* Inkább nyitogasd ki a ládákat és magát a kőkoporsót is, itt megleled az összes hiányzó kincset **(200/200)**, és persze Marcus cuccosát is, ezért jöttél. Ha megvan, irány vissza a kereskedőhöz (nem kell mindenáron megölni a felbukkanó ellenséget!), és kész is a szint.

Bónuszpálya – Forbidden Atgard
Ez egy három felvonásos túlélőmeccs. Mostanra már elég erős lehetsz, hogy akár egy Lovaggal, akár egy Vadásznővel (megfelelő páncélzattal) az első két szintet végigsétáld. Ha nem megy a harmadik, semmi gond, tedd el későbbre, amikor már jobb vértezettel, fegyverekkel és karakterrel (például egy félszerzettel) veheted fel a küzdelmet!

V. Divided City – Divided City
Ajánlott karakter: Druida Midwinter és Astral bottal
A Druida Astral botja a tűzgomb rövid megnyomásával kék szárnyas lényeket lövell ki, melyek igen halálosak. Hosszú lenyomás–felengedés után viszont egy Földgólemet idézhetsz, „aki" elvégzi helyetted a piszkos munkát, mialatt Te páholyból szemléled a meccset – jó móka!
Rögtön egy mérges Ork ront rád, némi arannyal a zsebében **(5/250)**. Indulj balra, lökd meg a szekeret ('Use'), a sarok fedezékében várd meg a robbanást, majd menj a romokhoz, és szedd össze jutalmad **(15/200)**. Vissza a kiindulóponthoz, majd óvatosan jobbra, nyomd le az ellenséget, majd a jobb oldali torony mögül szedd össze a dugipénzt **(25/200)**. Indulj előre a sikátoron, a ládák mögött találsz újabb aranyakat **(30/250)**. Hátraarc, vissza, majd jobbra, ahol egy félszerzet segítségért könyörög. Amint odaérsz, egy Ork ugrik elő, gyorsan nyomd le, nehogy baja essék áldozatának! Ha túlélte, szól, hogy kövesd, de előtte ugrálj fel az Ork rejtekhelyére, szedd fel a gyógyitalt, és persze az utca végében aktiváld az EP-t. Most mehetsz a félszerzet után, aki kinyitja neked a kastély ajtaját, és sok sikert kíván…
Némi csata után mássz fel a lépcsőn némi aranyért **(40/250)**, vedd fel az asztalról a gyógyitalt, majd újabb lövöldözés után át a hidakon. Az Ork lenyomása után a második lépcsőfordulónál rombold szét a garádicsot némi rejtett nemesfémért **(50/250)**. Odalent menj egyenesen az újabb jutalomért **(55/250)**, és nézd meg az Ork drámai halálát. Szemben láthatsz egy smaragdot, hamarosan megszerezzük! Most indulj vissza, el a lépcső mellett, ki az ajtón. A szemben lévő házból egy ideges Assassin tüzet nyit, nyomd le, és vedd el az aranyát a házból **(60/250)**. A tűzhelyről felugorhatsz a gerendákhoz némi gyógyitalért, és innen kényelmesen levadászhatod a beromboló Orkot. Sétálj le a lépcsőn (visszaértél az EP-hez!), és válaszd a jobb oldali utcát – egy Ork robbant egy kiadósat. Jobbra a berobbant ház falában arany és zafír vár rád **(115/250)**, ha összeszedted, egyensúlyozz át a gerendán, és nyomulj tovább előre. Pár Ork vár rád, és egyiküknél újabb kápé **(120/250)**. A lépcső tetején sétálj be az ajtón, odabent a ládák tetején arany **(125/250)**, és a plafon alatt is **(130/250)**, utóbbi egy üveg gyógyitallal együtt – aztán oldalt, egy leszakadt gerendán felsétálhatsz. Az ajtón óvatosan lépj ki, hiszen itt zuhant le az Ork is – nyugodt sétával balra indulva gyűjtsd be a smaragdot **(230/250)**, és sétálj vissza a házba, majd ki a bejáraton, és indulj jobbra. Lent a csatornában találsz újabb pénzt **(235/250)**.

Az omlásnál mássz ki a vízből, ugord át a csatornát, és menj végig a sikátoron a szakadékig (egy kinyúló palánkon átugorhatsz rajta), mindkét oldalán találsz aranyat **(245/250)**. Irány vissza a vízhez, majd jobbra bejutsz egy udvarba. Itt rögtön találsz egy EP-t, amiből kitalálhatod, hogy főellenség közeleg. Gyorsan intézd el a Snotlingokat, majd jöhet a Brute. Ha elfeküdt, megtalálod nála a hiányzó pénzt **(250/250)** – nincs más dolgod, mint kisétálni a kapun.

VI. The Outland Wastes – Outland Wastes

Ajánlott karakter: Druida Midwinter és Astral bottal

Óvatosan indulj előre, hiszen a híd utolsó keresztgerendájánál két lávagólem pattan ki, majd a híd végében hegyomlás és támadás – egy földgólem és pár elengedett madárka okos hátrálás mellett életmentő lehet. Ha lezajlott az ütközet, balra a lávatenger mellett találsz némi kincset **(15/300)** – és persze rád ugrik két gólem is, úgyhogy óvatosan. A kaput megközelítve újabb attak várható – egy Snotling, egy Ork, utóbbinál arany **(20/300)**. Balra ellenség, arany **(30/300)**, lejjebb még több **(45/300)**, plusz két gólem. Szemben az őrtorony első keresztlécének közepén repedést láthatsz – egy ügyes célzást-lövést követően összeomlik a tákolmány, egy Snotling és némi pénzmag **(50/300)** kíséretében. Balra vezet az út – jön egy újabb támadás, az ellenség gazdag, így ha leverted őket, mindkét szintet mászd meg az aranyakért **(60/300)**. Ezek után nincs más hátra, mint előre az úton, némi gólemveréssel és középen az EP aktiválásával – most kicsit fellélegezhetsz.

Az erőd kapuján belépve azonnal ugorj fel a jobb oldali tetőre, innen kényelmesen levadászhatod támadóidat – mind az ötüknél arany van **(85/300)**, és az emlegetett házikót megkerülve, a híd alatt további tíz **(95/300)**. Irány a kis ház a dombtetőn – a hegymenet elején kapsz egy pénzes Orkot a nyakadba **(100/300)**. A kunyhóban sok kincset lelsz az első szobában **(110/300)**, hátul a polcon **(120/300)** és egy ideges Snotling zsebeiben **(125/300)**. Az emeleten további pénz szerteszét, és annál az Orknál, aki épp egy kedves kis mérnökmanót adjusztál **(135/300)**. A figura felajánlja segítségét, kövesd őt ki a házból, de a szabadban indulj jobbra. Öld meg a tábortűznél hesszelőket, az egyik Orknál arany **(140/300)**, és a létrán felmászva további értékek **(155/300)**. Most már mehetsz vissza a mérnökhöz, és követheted őt a faszerkezethez – a híd előállt, végy egy nagy levegőt, és előre.

Óvatosan rohanj fel a lejtőn, a leguruló köveket kikerülve (kettő a bal oldalon jön, kettő a jobbon, úgyhogy maradj az ellenoldalon), odafent újabb kapu, aztán egy Ork **(160/300)** és egy rozoga őrtorony, lerombolandó **(165/300)**. Célpont a házikó, közben jön egy pénzes Goblin **(170/300)**. Belépve balra az üllő alatt átbékaügetve találsz egy értékes smaragdot **(270/300)**, a polcokon pénzt **(280/300)**, és a Fagy Kardját a sarokban. Ezt rögtön kipróbálhatod hátul a gólemeken, igen kellemes darab. Ha nálad a kard, lépj ki az első ajtón, majd irány balra a két nagy, karddal díszített kapu – mindkettő engedelmesen megnyílik hűvös fegyvered előtt. A nyelvükön megtalálod az utolsó filléreket **(300/300)**, a kapu külső oldalán, az oldalsó díszítésen kapaszkodhatsz fel értük.

A házhoz közelebbi kapun belépve találsz egy EP-t, érdemes aktiválni, aztán a másik bejáraton megközelíteni a hatalmas Őrzőt. Legyőzni könnyű, ha tudod a trükköt: a hozzád vágott Lávagólemet a Fagykarddal megcsapod, ettől megdermed – kerülj a túloldalára úgy, hogy a „szobor" pont közted és a szép darab rosszfiú közt legyen, majd egy újabb ütéssel lődd rá a kihűlt gólemet főnökére! Jó pár ilyen hűvös szerva után ő maga is megdermed, ekkor vágtass hozzá, és a karddal faragd porrá.

VII. Harbour of Ark Amar – Ark Amar

Ajánlott karakter: Huntress (Sniper Arrow-val), vagy egy jól felcuccolt Félszerzet

Miután a kapitány ellátott intelmeivel, sétálj a ketrechez, ahol egy másnapos Goblin kezd el beszélni hozzád. Ha jó sokat beszélteted, majd otthagyod, kiböki, hogy a világítótorony aljában egy titkos ajtó mögött van némi eldugott kincs. Köszi!

A hajóról lelépve tehát irány balra, a Goblin lenyomása után a vékony peremen egyensúlyozva kerüld meg az épületet, hátul megtalálod az ominózus ajtót (lehet, hogy kicsit fel kell tolni a fényerőt…), odabent 15 aranyat és egy rubint **(165/350)**, valamint Naglagard titkos térképét találod meg (utóbbit egy hátuljanincs ládában). Sétálj vissza a főbejárathoz (ha beleesnél a vízbe, semmi gond: úszz körbe, a dokknál a 'Use Item' gombbal kimászhatsz). Jöhet tehát a világítótorony felfedezése. Első emelet: a ládák mögött arany **(175/350)**. Aztán újabb kincsek a tetőre vezető létra mellett **(185/350)** és magán a tetőn **(205/350)**. Ezután irány visszafelé, majd kilépve előre, át a mólón. Lesz pár ellenség (a duplahegyű Sniper Arrow akkor hatásos, ha sikerül fejbe lőnöd az áldozatod!). A móló végén, balra a tábortűznél figyelő Snotlingnál találsz újabb tallérokat **(210/350)**, és mielőtt a városba érnél, jobbra a ládák tetején **(230/350)** szintén. Indulj balra, végig a rakparton, a sarok után máris ráugorhatsz egy EP-re, felbecsülhetetlen dolog! Balra sétálj le a lépcsőkön a vízhez, a garádics oldalában némi dugipénzt találsz **(230/350)**. Indulj visszafelé, majd előre, és rögtön fel jobbra az erkélyre újabb kincsért **(235/350)**. A faszerkezet leomlik, úgyhogy csak óvatosan, de jegyezd meg a helyet! Most pedig irány a város. A rakpart végében a tűz mellett két ellenség, vadászd le őket, egyiküknél újabb zsozsó **(240/350)**. A tűznél óvatosan kanyarodj, mert egy Sorceress strázsál a rakparton, és ő kemény ellenfél – ügyesen szedd le őt a távolból! A tűz mellett

Fejlesztő:
Starbreeze Studios
Kiadó: Conspiracy E.

Megjelenés:
2003-Március-11

Kategória: RPG

Honlap: http://www.enclavegame.com/

a lépcsőkön ismét ereszkedj le a vízhez, egy ládában találsz némi nemesfémet **(250/350)**, ha beleugrasz, majd szedd fel a Sorceress által elpottyantott zafírt **(300/350)**. Sétálj el a rakpart végébe, itt is találsz aranyat egy láda mögött **(305/350)**, majd vissza oda, ahol a máguscsaj volt, a két ház között ismét fejest ugorhatsz egy ládába **(315/350)** Most irány a ház, menj fel a lépcsőn és a létrán. Balra át, majd egyenesen, és a kis padlásféléről ugorj rá a ládákra újabb pénzekért **(325/350)**. Vissza az elágazóig, most jön a másik átjáró, újabb ládák és rajtuk újabb kincsek **(330/350)**. A terem aljában találsz egy ajtót, menj be rajta, majd végig a folyosón, találnod kell egy kulcsot és némi nemesfémet **(340/350)**. Nincs más hátra, mint visszamenni az EP melletti házhoz, ahol anno leomlott az erkély. A kulcs ennek a háznak az ajtaját nyitja, odabent megtalálod a hajónaplót, amiért jöttél. Irány vissza a hajó.

Újabb izgalmak jönnek, ugyanis két Ork ágyúval kezd rád vadászni. Legegyszerűbben úgy tudod túlélni a meccset, hogy amint meghallod a lövést vagy a levegőben sivító golyó hangját, megtorpansz. Tuti, hogy így nem találnak el! Kb. félúton a lövések szétrombolnak egy kisebb ládarakást, a roncsok között találsz aranyat **(345/350)**, és ha sikeresen túlélted az etapot, az egyik lövöldöző arcnál is **(350/350)**. Ha minden csendes, sétálj fel a hajóra, és le a kapitányhoz.

Bónuszpálya – Naglagard

Ez az egyik kedvenc pályám, óriási a buli! Egy hatalmas ágyúval kell levadásznod minél több ellenséget, akik négy különböző helyről támadják az alattad lévő várat. A maximálisan összegyűjthető pénz 1000 arany, minden egyes áldozat 10 tallért ér, érdemes tehát küzdeni. Természetesen megölhetsz száznál több ellenséget is, a jutalmad nem lesz több, legföljebb az erkölcsi…

Az elején még egyesével jönnek az arcok, ilyenkor érdemes belőni a terepet, tehát begyakorolni, hogy tudod a megjelenési pontot gyorsan megszórni. Tartsd középen az ágyú csövét, és azonnal lőj az ellenre, amint felbukkan. Később jönnek Orkok is, őket feltétlenül vedd előre a halállistán, ugyanis nekik minimum két lövés kell. Ha három támadó eléri a várat, vesztettél. Érdemes megpróbálkozni a maximális eredménnyel, ugyanis ez az 1000 arany életmentő lehet a későbbiekben!

VIII. Meckelon – The Ancestors

Ajánlott karakter: Huntress (Sniper Arrow-val), vagy egy jól felcuccolt Félszerzet

A mólót elhagyva rögtön neked esik két aranyos ellenség **(10/400)**. Szemben, a szikla mögött is van pénz **(15/400)**, és a jobbszélső bumszliknál is **(20/400)**, bár amíg oda eljutsz, lesz némi izgalom, de a Goblin harcosnál is találsz értéket **(25/400)**. Lépj be a kapun, balra még egy áldozat, majd a kövek mögött újabb nemesfém halmok **(40/400)**. Most már beléphetsz a palotába, vedd az irányt jobbra, két ör között irány az aréna. Ha besétálsz a víz közepére, kezdődik a meccs. A mérges (zöld „füstös") nyilak jó szolgálatot tesznek! *Nagyon vigyázz, ha a száz százalékos teljesítésre mész, ugyanis az ellenségek legyőzése után a medence négy sarkán különféle jutalmak jelennek meg, de ha az egyiket felveszed, a többi eltűnik!* Így a Nightcrawlerek lenyomása után

a zafírt **(90/400)**, a római katona után pedig az aranyat **(95/400)** gyűjtsd be, majd a parancsnok legyőzése után a két zafírt, a smaragdot **(295/400)** ÉS CSAK EZEK UTÁN a kulcsot! A kulccsal kisétálhatsz az arénából, és felhághatsz a lépcsőn. Mielőtt azonban kilépnél az ajtón, lépj fel a jobb oldali peremre, menj végig rajta, sétálj át a zászlótartó kötélen, felvéve az aranyat **(300/400)**, és körbe tovább a többi kincsért **(320/400)**, majd vissza. Most már kilibeghetsz a szabadba, aktiválhatod az EP-t, és beléphetsz a trónterembe Alecto bácsihoz, beszédre.

Sűrű akciók jönnek. Amit most leírok az arany felleléséről, nem egzakt, ugyanis a legtöbbet az ellenségeknél fogsz találni, és azok rohangálnak – de nagyjából jó, és a lényeg a végösszeg. Tehát. Siess ki az udvarra, öld meg a támadókat **(330/400)**, majd gyorsan vissza a palotába, ahol besegíthetsz a védőknek, újabb pénzek reményében **(335/400)**. A lépcső aljában válaszd a jobb oldali ajtót, újabb csatára és kincsre számíthatsz **(350/400)**. Jegyezd meg az itt található gépezetet, ide vissza kell majd jönnöd! Sétálj fel a lejtőn, pucold meg a kis medencés udvart, az oszlopok mögött találsz pénzt **(360/400)**. Most irány a jobb oldali ajtó, itt szokott lenni egy gazdag Ork **(365/400)**, majd a bal oldali ajtón kilépve megláthatod a szép léghajót. Kövesd az utat, át a jobb oldali ajtón, ha találsz itt ellenséget, ne kegyelmezz neki, kell még aranynak lenni nálad **(380/400)**. Ezután vissza az előző ajtón, és át a másikon, ki egy nagy udvarra, ahol Goblinok sárkányrepülnek be – megkapó látvány, jó vadászatot, náluk is lesz pénz **(385/400)**! Irány jobbra, itt újabb ellenségek **(400/400 –** ha nincs meg a pénz, rohanj körbe, és keress még kóbor ellent!), valamint egy gáztartály, vedd fel, és vidd vissza a gépezethez. Itt kétszer 'Use Item', majd menj neki a tartálynak, és nincs más dolgod, mint felmenni ezzel a léghajóhoz, beugrani, és elrepülni.

IX. The Sanctuary – The Sanctuary

Ajánlott karakter: egy jól felszerelt Félszerzet, valami ütős baltával

Ez egy elég idegesítő pálya lesz, sok türelem kell hozzá! Először a jobb oldali épületbe sétálj be, álmában csapd le az Orkot, szedd össze a lét **(10/450)** és a kulcsot, majd irány a másik épület. A keskeny peremen egyensúlyozva balra eljuthatsz a vízkerékig, ez mögött egy zafír vár rád **(60/450)**. Nem mondom, hogy egyszerű a dolog, de meg lehet csinálni. Az épületben húzd meg a kart, majd vissza a szabadba, lépj be a középen álló liftbe, és újabb karhúzás után irány a föld gyomra. Kaszabold le a csontvázakat, kövesd az utat, majd sétálj le a lépcsőn, ahol máris aktiválhatsz egy EP-t. Irány egyenesen előre, szedd fel a lépcső alatti kincset **(70/450)**, és hágj rá a garádicsra, ami persze összeomlik. Az oldalsó szobában találsz még pénzt **(80/450)**, majd a hordókon-szekrényen felugrálva mégiscsak elérheted a felső szintet. Az asztal mögött itóka és arany **(90/450)**, majd irány a

következő szoba, és fel a rámpán. Előre az úton az elágazóig, és gyorsan aktiváld az EP-t, létfontosságú! Jobbra indulva egy vízzel teli szobába érsz, ugorj fejest, és úsz le a lépcső alá némi aranyért és egy rubinért **(245/450)**. Most menj vissza az elágazóhoz, majd a másik utat választva mássz le a létrán, és kanyarodj egyet, találsz kis pénzt **(250/450)**, és két kart, húzd meg őket. Újra vissza a kereszteződéshez, ahol egy Lich kezd el kóstolgatni – csapd le a csontvázharcosait, majd gyorsan őt magát is. Most vissza kell jutnod az első EP-hez, a pálya elejére, majd balra le a gépezethez. Ha felnézel, jobbra egy kis polcon ott csillog egy gyémánt. Menj a jobb oldali tekerőhöz, ez beengedi a vizet, ússz fel a drágakőért **(450/450)**, majd le a bal oldali kerékhez, ezt használva lecsapolhatod a termet. Menj vissza, fel a lépcsőn, a terem közepén találsz egy újabb tekerőkereket – elfordítva megnyílik egy titkos átjáró, melyen egyenesen eljuthatsz a fogva tartott Zale varázslóhoz. Ha nem akarsz rosszat se neki, se magadnak, ne a négy kézenfekvő kart rángáld meg, hanem az aljas módon eldugott ötödiket a lépcső alatt! (Amúgy jó móka a bácsi megkínzása…)

giglibegve a félköríves fémfal mögött egy kulcs és további sok dugipénz vár rád **(35/500 –** menj egészen körbe értük!). Irány tovább az úton, az első fordulónál szemben újabb három bödön **(50/500)**. Lefelé haladva az első dugattyúnál (vagy mi az, mindenesetre fel-le mozog) balra a peremen felrohanva itóka, aztán a csontvázak, egy kirepülő lávabumszli, kanyar és híd után megláthatod az EP-t, amit egy Lich őriz. Csontvázakat és denevéreket küld rád az ördögfattya, utóbbiakat a pajzsoddal védheted ki. Ha kimúlt a rusnyaság, találsz nála egy zafirt **(100/500)**, majd hátraarc, indulj vissza a hídhoz, balra egy hordót és leomlott sziklákat láthatsz, ugrálj fel rajtuk. Aztán balra felmászva találhatsz egy smaragdot **(200/500)** és egy ládikót, benne egy újabb bónuszpálya, Hagastrom térképével. Balra fordulva egy szemközti sziklán látsz egy italt, ugorj át érte, majd jobbra le, az EP felé – a felette lévő fémívek tetején egy-egy rocska nemesfém **(210/500)**. Pottyanj le az EP-hez, az első szakasz megvolt, most jön a neheze (nem volt véletlen az EP!). Indulj előre, néhány lépcső és egy nagy kanyar rettentő túlerőhöz vezet. Tüzes nyilas és nagy szablyás csontvázak és egy Lich a hídnál – öld meg mind, majd a híd elejénél balra kiugorva a sziklára egy újabb félköríves fal mögött találsz némi kárpótlást **(220/500)**, aztán előrehaladva egy bal oldali sziklaperemen továbbiakat **(230/500).** Szemben láthatsz egy drágakövet, de innen nem tudod elérni. Menj vissza az útra, és kövesd azt, át a hidakon, míg eljutsz egy terembe, melynek közepén két kócsög csillog **(240/500)**. Válaszd a jobb oldali gyilokjárót, a tetején indulj jobbra. Az első helyiségben két csontvázat kell felapróznod. Balra híd, mely az említett gyémánthoz vezet,

süllyedne a lávába, ráugrasz a következőre, majd azonnal újabb ugrás előre a sziklára. (Pár nekifutás után egészen ügyes leszel benne.) Ha sikerült, vár egy csontváz, jobbra az utolsó tallérok **(500/500)**, pár kanyar, egy rettenetes óriáscsonti, majd nincs más hátra, mint fejest ugrani az alvilág torkába. Brr…

Bónuszpálya – Hagastrom

Egy újabb három etapos túlélőparti, talán a legnehezebb mind közül. Egy a legjobb páncéllal, pajzzsal és baltával felszerelt félszerzet az első két menetre most már jó, a legnehezebb fokozat teljesítésére érdemes később visszajönni, a legerősebb összeállításban. Egy tanács: használd ki az oszlopok fedezékét, és próbáld meg minél előbb lenyomni a Sorceresst, majd a Lichet!

XI. The Underworld – Zurana

Ajánlott karakter: egy jól felszerelt Félszerzet

Nem nehéz pálya, bár nincs EP, de nem lehet gond, a végső meccs viszont jópofa és látványos. Indulásnak rögtön gyűjtsd be az aranyat a jobb oldali peremről **(15/550)**, aztán le egyenesen a nagyterembe. Szedd össze itt is a kincset **(30/550)**, vegyél két nagy levegőt, és húzd meg a kart, ez kiengedi a rettentő démont, Zuranát. A rosszarc rögtön elkezd feléd csámpázni – mielőtt elérne, tekerd meg az előtted lévő kart (egyszerű 'USE'), a kicsapódó gőz a hátára löki a főgonoszt. Gyorsan rohanj balra, ugorj a hordóra, majd onnan a dugattyúkat használva liftnek feljuthatsz a felső szintre. Itt rögtön találsz egy rubint **(180/550)**, majd körbesétálva a túloldalon aranyat és gyémántot **(390/550)**. Vissza középre és előre az újabb drágakőért **(540/550)** és aranyért **(550/550)**. Egy újabb Hellbone pattan eléd, neveld meg jól, ha vége, máris felveheted a rettentő erejű varázsbotot – azonnal szerelkezz is fel vele! Sétálj picit előre, amikor Zurana feltápászkodik, és elkezdi rázni a rácsot, lőj rá párat. Ezzel előállítod klónját, akit Te irányíthatsz. Semmi más dolgod nincs, mint a gyémántszerű démonoddal odacammogni ellenpárjához, és pofán csapkodni jól. Ennyi, démon over!

XII. Kam-Zara Highpass – Kam-Zara

Ajánlott karakter: Druida Darkness of Despair és Psionic Domination bottal

Nem volt véletlen az előző, viszonylag egyszerű pálya, mert most egy olyan következik, amelynél sűrűn emlegettem a készítők felmenőit – kegyetlen! Ám mindenre van gyógyír, csak tessék pontosan követni az itt leírtakat, és ezúttal tényleg a fent ajánlott karaktert választani.

Az első lépés, hogy a felső platformon hemzsegő ellent eliminálod (hagyd a nagyját az öregre!), és begyűjtöd a pénzüket **(10/600)**. Ezután irány a lépcső, újabb rosszarcokkal és egy kis lével **(15/600)**. Balra eljuttok egy kapuig, ahol Zale elhajt egy kulcs három darabjáért, ő majd itt megvár. Igazán kedves…

X. The Underworld – The Underworld

Ajánlott karakter: egy jól felszerelt Félszerzet, valami ütős baltával

Aktiváld a gépezetet, majd indulj előre, és állj rá a felbukkanó platformra, mely lesüllyed veled. Egy csontváz leverése után szemben ott vigyorog rád némi indulótőke **(15/500).** Mielőtt továbbmennél, a lépcsőnél hátraarc, és balra a sziklaperemen vészemben viszont a kis „ablakon" kiugorhatsz egy sziklaperemre, amin felhágva ráugorhatsz a szerkezet tetejére egy zafirért **(290/500),** majd vissza a sziklára, és jobbra leugorva a hídra mehetsz az áhított ékkőért **(490/500)**. Sétálj vissza a terembe, menj tovább egyenesen, vedd fel a kócsögnyi aranyat **(495/500)**, majd jön egy kis őrjítő ügyességi játék: rálépsz a liftre, mielőtt bele-

Indulj el visszafelé, azaz balra, végig a sziklafal mellett maradva, és állj meg az első jobbkanyarnál, a ház mellett. Szemben egy magányos szikla, azzal átellenben pedig egy ház nagy csúcsíves ablaka. Lőj bele az üvegbe párat, az kitörik, és ha finoman mozgatod a célkört, fent, a galérián levadászhatsz egy Orkot *(a Psionic Domination lövedékei áthatolnak a falakon, ezt érdemes megjegyezni!)* Most húzódj egészen a sziklafal mellé, és nagyon óvatosan menj előre belső nézetre kapcsolva addig, míg meglátsz jobbra fent egy kéményt. Célozz kb. 3 centire balra ettől, és eressz ki egy teljes tárat a botból! Ha jól csinálod, egy elhaló sikolyt kell hallanod – ez egy Sorceress volt, többé nem gond. Ha elcsendesedett a terep, ne törődj semmivel, indulj tovább balra, fel a kis lépcsőn, egy kereszteződésig. Ismét óvatosan előre, ha kikukucskálsz jobbra, egy emelvényen találsz egy Orkot. Lődd le, majd fordulj balra, fent látsz pár hordót. Az alsó sor bal szélső két hordója közé lőve kicsalhatod és lelőheted a mögöttük figyelő Orkot. Ezután előre, és fel balra a lépcsőn teljes manával, lesz még egy Ork, de nem lehet gond. Tekerd meg a kurblit, a vár nyitva áll, irány a kapu. Balra találsz egy kart, ezzel leengedheted a rácsot, vész esetén. Szintén balra csapda, és elöl középen is, úgyhogy maradj a jobb oldalon mindig! Sorozd meg a sarkot jobbra, lesz ott egy Ork és egy Sorceress, őket nyírd ki, majd senki mással nem törődve rohanj előre, és jobbra fordulva máris aktiválhatsz egy EP-t. Fel lehet lélegezni, tetszés szerinti módon intézd el a túlerőt, nem kell félni, hiszen mindig újjászületsz. Ha tiszta a terep, megyünk vissza kincset vadászni!

Először is az itteni ellenfelek elhullajtott pénzei jönnek **(25/600)**, majd a kapunyitó őrhely hátsó traktusában egy hordó mögött egy ötös **(30/600)**. Most vissza jobbra és egyenesen, ahol az emelvényes Ork volt, teljes töltéssel. Amint megközelíted a helyet, kirobban az ajtón egy újabb áldozat, arannyal **(35/600)**, majd odabent az ajtóval szembeni falnak is adj – egy titkos helyet takar, arannyal, gyémánttal **(240/600)**, itallal. Most sétálj körbe a kitört ablakú ház körül, kell lennie két aranyos Orknak errefelé **(250/600)**. Az emlegetett ablakhoz állva odabent láthatsz egy Orkot, aki arra vár, hogy a szemben ajtón belépj, és felrobbantson. Hehe… Adj neki, majd várd meg a mana újratöltődését, és ugorj fel a párkányra, aztán gyorsan vissza az utcára, mert odabent megjelenik egy Lich, de öt hamar lenyomhatod a bottal. Ezután már bemehetsz a házba, felszedheted a Lich pénzét **(255/600)** és a galériáról összeszedhetsz minden cuccot: tíz aranyat **(265/600)**, gyógyitalokat és a legfontosabbat: a kulcs első darabját. Most ismét ki a házból, és óvatosan fel a létrán. Balra, a szemben lévő ház tetején egy újabb Sorceress, szórj a tornyo mellé, balra két centivel egy teljes tárat. Ha sikerült lenyomni, a neheze megvan! Amint tiszta a tető, menj balra, fel a kis létrán, majd tovább egyenesen a túloldalra, odalent arany **(275/600)** és ital. Jobbra ügyesen lepotyoghatsz, apró ugrásokkal (át a kis tetőfélére, majd onnan le), hogy ne ess nagyot, majd a létrán vissza a tetőre, ismét fel a kis létrán, de ezúttal át a gerincen. Ugorj át a szembeni tetőre, fordulj jobbra, innen már láthatod következő célpontodat, egy szép nagy zafírt. Fuss végig a tetőn, pont a széléről dobbants egy nagyot, és vedd fel a drágakövet **(325/600)**. Ezen a szakaszon pont ennyi aranynak kell lennie, és az első kulcsnak. (Ha nincs meg, akkor még kell lennie Orknak valahol!) Ha megvan mind, akár fejest is ugorhatsz a tetőről, tuti meghalsz, és megjelensz teli életerővel az EP-nél – pont ide tartunk…

Szóval akár így, akár úgy irány vissza az EP-hez, majd onnan jobbra, hiszen kelleti magát a második kulcs. A kapu bezárul mögötted, és hamarosan felbukkan három Ork, adj nekik. (Ha meghalnál, és visszakerülsz az EP-hez, a kapu jobb oldalán található karral kinyithatod azt!) Miután elhaltak, ELŐBB szedd össze az aranyakat a terem mindkét oldaláról **(335/600)**, majd a kulcsot teljes manával, ugyanis ekkor megjelenik egy Lich, öld meg. Menj a tekerőkhöz, és engedd le a főkaput. Mielőtt kimennél, ugorj fejest a medencébe, és kövesd a víz alatti járatot, rengeteg arany és egy smaragd vár rád, keresd meg mind **(475/600)**! Eljutsz egy lávafolyóig, nyugodtan ugorj bele, hiszen ismét az EP-hez megyünk…

Szóval EP, előre és jobbra, le egyenesen, át a leengedett kapun. Amint rálépsz a fa csigalépcsőre, nézz le balra, látsz egy újabb smaragdot, pottyanj le érte **(575/600)** – a kis dobogó is leszakad, de sebaj, halál és feltámadás az EP-n, majd vissza ide, és nyomás le a lépcsőn. Jön egy Ork **(580/600)**, majd lesz egy arany a garádicson, egy oldalt, a nyilazó Ork mellett, és még egy a lépcsőn, összesen tehát **595/600.** A lépcső aljában megjelenik egy Lich, verd le – ha elhull, beindul a mögötte lévő teleport, lépj bele, és máris tiéd az utolsó kulcs. Rohanj vissza Zale-hez, ne törődj a túlerővel, csak fuss! Add az öregnek a darabokat (3x 'Use'), lépj be, és rohanj előre az EP-t aktiválni. Jön egy Lich, nála van az utolsó pár tallér **(600/600)**, ezután várd meg a mozit, és kövesd Zale-t.

XIII. Ark-Moor – Jasindra

Ajánlott karakter: feltápolt félszerzet baltával és számszeríjjal

Az első etap elég kínos: át a hídon. Jön egy Ork és egy Assasin, mindkettőt a mérges nyilakkal lelőheted, mielőtt elérnének téged. Ezután a pajzzsal folyamatosan védve magad menj előre a hídon az utolsó félkörives pillérig, itt a két őrházból rögtön lőni kezdenek – hátrálj ki a tűzvonalból! A jobb oldali házból az Assassin általában kiáll az ablakba, így őt onnan könnyen levadászhatod. Ezután újabb előreosonás, és ha sikerül, felpiszkálhatsz egy Orkot is. Végül továbbra is védve magad újból előre, lesz még egy Ork, és a bal oldali házikóban egy újabb íjász. Ha mindenkit sikerült kifekteteni, szedd össze az aranyakat **(15/650)**. A jobb oldali kunyhó (ajtaját legtöbbször neked kell szétverni) ablakán kilépheted egy keskeny párkányra, és körbeóvatoskodva eljuthatsz egy smaragdig

(115/650). Vissza a házba, majd a csonthídnál pottyanj le rá, ott ugyanis egy zafír vár **(165/650)**. Óvatosan sétálj a kapuhoz, jön három csontváz, egyiküknél arany **(170/650)**. *Ha esetleg az a harcos potyog le a lávába, akinél a pénz van, és a 100%-ra hajtasz, szabad elölről kezdeni a pályát!* Ez sajnos nem vicc, úgyhogy próbáld meg a csatát a kapu előterében megvívni, de ne lépj rá a kapcsolókra, ezek mindegyike ugyanis egy-egy újabb csontvázat aktivál, őket a harc után, egyenként csalogasd elő, kettőnél van pénz **(180/650)**, és ha mindhárom kapcsolót lenyomtad, feltárul a kapu. Még ne lépj be, rohand körbe az épületet, arany és rubin vár rád **(350/650)**. Igyál létyót, ha kell, mert kegyetlen futam következik, amint belépsz a kastélyba: két csonti **(355/650)**, két Assassin, és egy kísértet, amely két Lich-et dob a nyakadba. Ha mindegyiket lenyomod, az ajtó feltárul. A kis előszobában Ork, a jobb oldali ajtó előtti lépcső díszes kövére lépve megjelenik kétkócsögnyi arany **(365/650)**. Ez az ajtó azonban zárva, így menj be a bal oldalin, nyomd le a két ellent, és a megjelenő lépcsőn (óvatosan, mert tüskés!) felmenve vedd fel a kulcsot és némi aranyat a sötét sarokban **(370/650)**. Menj vissza az előszobába, és most már a kulccsal beléphetsz a másik ajtón. Most tessék figyelni! Jön egy Ork, nála arany **(375/650)**, *és arany van jobbra, hátul* nyomása után inkább gyorsan gyűjtsd be a kincset, és akár nem is kell bántani a rusnya varázslót, ugorj fejest a teleportba. Itt úgyis vár rád két Lich, egyiknél arany **(385/650)**, majd dettó ugyanez a következő, ködös teremben **(390/650)**. Tápolj, irány a következő szoba. Egy Ork, egy teleport *(ebbe se lépj még bele!)*, a két felakasztott csontvázat leszedve megküzdhetsz értük értékes jutalomért **(410/650)**. Most mehetsz fel a lépcsőn és be a portálba, odafent két Assassin **(420/650)**. (Néha megesik, hogy egyikük leugrik innen, így őt még a teleportálás előtt öld meg odalent!) Lépj be a jobb oldali ajtón – a lépcső felemelkedik, Te pedig végre rátalálsz egy megnyugtató EP-re. Nézd meg a hidat – lezárva. Menj az ajtóhoz – ez is bezárul. Ekkor kinyílik a plafon, és egy Ork aranyat **(430/650)** és bombákat hajigál le, majd saját magát, végül egy Assassin zárja a felvonulást. Ha minden csendes, a híd szabad. Menj át rajta, az ajtótól balra a sötét beugróban arany **(435/650)**, majd irány a teleport. A terem közepén, egy sötét átjáróban

és előre – lesz némi ellen, lépcső, ajtók, míg kijutsz a szabadba, majd jobbra kerülve bejuthatsz a trónterembe. Rögtön mozi, a végén gyorsan rohanj a trónhoz, hiszen itt egy hálás EP, gyógyital, smaragd és zafír (hátul a köríves fal mögött – **600/650**). Most már adhatsz a csaj bucijának, nem nagy durranás, a baltáddal pikk-pakk felaprítod. Ha feldobta a mamuszt, állj be középre, a tüskékből álló kör közepére. Az átkozódó királykisasszony lassan aláereszkedik, amikor leér, megnyílik alattad a föld, és pont ráesel az utolsó kincsedre, egy szép zafírra **(650/650)**.

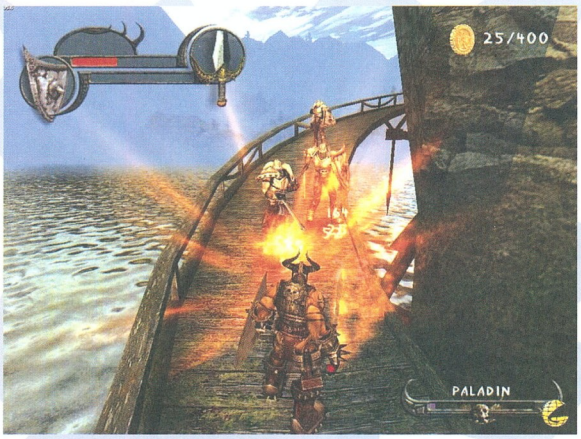
XIV. Ark-Moor – Vatar

Ajánlott karakter: gyilkos félszerzet

Amint elkezdődik a vérbál, ne törődj semmivel, rohanj balra, a terem elején találsz egy teleportot, lépj be rajta, ez felrepít a felső szintre. Az oszlopok között két zafír **(100/700),** és még egy ilyen drágaságot kapsz, ha a nagy számszerij csontos őrzőjét is lenyomod **(150/700)**. Most foglald el a helyed a lőszerkezetnél, és adj a csilli-villi körnek. Ha eltalálod, összemegy. Folytasd addig, míg eltűnik, majd ügyesen pottyanj le, öld meg a Lichet az ajtónál egy újabb zafírért **(200/700)**, majd át az ajtón, ennek két oldalán is egy-egy drágakő **(300/700)**, és átérve a hídon is vár rád kettő **(400/700)**. Újabb Lichek és óriás csontvázak jönnek, ezután át az ajtón – további zafírokat összeszedni **(500/700)**. Futás jobbra, majd balra, és át a teleporton. Foglald el bármelyik számszerijat, és körbefordulva kezdd el lőni az újabb viribülő kört – ha elpusztítottad, fordulj meg, most lőheted a szívet, kéttucatnyi lövés elég is neki, és szétrobban. Ha lenézel az ij mellett, egy keskeny párkányon láthatsz egy újabb zafírt, potty le érte **(550/700)**, majd az udvar jobb sarkában elöl lévő teleport segítségével kerülj vissza az íjakhoz – a másik oldalán is ott a párkány a drágakővel **(600/700)**. Nincs más hátra, mint főgonosz. Menj végig a rámpa bal oldalán, az utat követve eljuthatsz a trónterembe, a trónus mindkét oldalán egy-egy zafír **(700/700)**. Most Vatar – akár autentikus „hentelj és gyakj" módon, akár az újabb számszerijjal adj a fejének. Ha elfogy az életereje, lehet örülni és mozizni.

Ha követted a leírásom, most mind a földgólem, mind a 9320-as csatadroid a szolgálatodban áll. Dühöngd velük végig bármelyik pályát! Ha felkészültél, jön az újabb etap – ezúttal a sötét oldal oldalán. Minderről a következő számban!

][redenc



az ajtó melletti alkóvban is (380/650)! Ez azért fontos, mert egy Lich kezd el osztani egy tükörforma teleport előtt, és ha véletlenül a hadakozásban átcsúszol ezen, nincs visszaút az aranyhoz! Úgyhogy az Ork lenehezen észrevehető kar, húzd meg, ez leenged egy lépcsőt, de ez még nem játszik be. Öld meg az Orkot aranyért **(440/650)**, majd ki a bal oldali ajtón, és be a következőn. Itt az EP és a korábban felhúzott, most ismét leengedett lépcső, menj fel rajta, majd át az ajtón. Nagy izgalom: Assassin, Lich, Ork, mindenféle. Öld meg őket, jutalom jár érte **(445/650)**, majd tekerd meg a nagy kereket. Most vissza kell menni a másik lépcsőhöz, a kar mellett – tehát ki, le az itteni garádicson, ki az ajtón és át szembe, fel, majd át a hídon. Megjelenik a ház úrnője, Mordessa. Kövesd őt, lepottyanva a terembe és ki az ajtón. Egy elvarázsolt lépcső mellett Ork, öld meg **(450/650)**, majd csépeld addig a lépcsőt, míg a zöldség eltűnik (legjobb a lépcső alól, közvetlenül a tartóoszlopot ütni). Ha szabad a pálya, menj fel

METAL GEAR SOLID 2

Az MGS-sorozat a japán Hideo Kojima szülötte, gyakorlatilag a legjobb anime-hagyományok szellemében. Klasszikus lopakodós játék izgalmas és bonyolult háttértörténettel. Sajnos a játék erősen konzolcentrikus: MSX-en kezdte pályafutását, majd a Playstation lett új hazája. Mi PC-sek csak egy igen gyengén sikerült portoláshoz juthatunk hozzá. Ez a gyengeség az irányításban mutatkozik meg, ugyanis az egeret nem lehet használni, és a gombkiosztás is inkább gamepadhez jó. Ez azért is sajnálatos, mivel amúgy a játék eszméletlenül jó, sőt forradalmian, nemcsak a maga 9,5 gigás (!) méretével, de grafikájában, megoldásaiban, ötleteiben és a több órányi mozival összességében egészen elképesztő. Az itt következőkben megpróbálok egy átfogó képet adni róla, elsősorban természetesen a fő küldetéssorozatra koncentrálva. A végigjátszás normál nehézségi fokozatra vonatkozik, a főgonoszok elleni csatákban nem térek ki a nehezebb fokozatok leírására, mert aki azt választja, mire eljut odáig, nem lesz külön tanácsra szüksége… (A két kampány mellett sok VR-akciót, és a „Snake Tales" alatt további kis küldetéseket találsz, ezekre nem térek ki, hiszen ezek nem annyira fontosak és elég egyértelműek.)

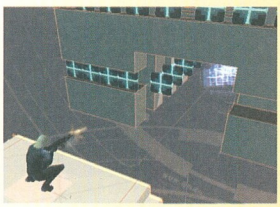
METAL GEAR – A SZTORI

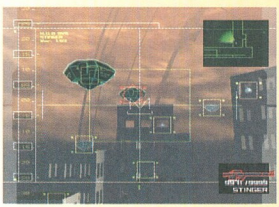
Azoknak, akik nem ismernék az előzményeket, egy kis összefoglaló, hogy jobban megértsd a játékot, hiszen rengeteg összefüggés van, és sok utalás hangzik el az új részben az előzőekre vonatkozóan.

1995-ben Dél-Afrikában egy különlegesen megerősített erőd, az „Outer Heaven" mélyén egy legendás zsoldos valami félelmetes fegyver építésébe kezdett, ezért a nyugati nemzetek a speciális high-tech erő, a FOXHOUND segítségét kérték – ennek főnöke, Big Boss Gray Foxot jelölte ki az akcióra, aki azonban hamarosan eltűnt. A következő bevetett FOXHOUND egy fiatal kommandós volt, aki nemrég csatlakozott a szervezethez: Solid Snake. Megmentette Gray Foxot, és felfedezte a fegyvert: egy Metal Gear nevű, nukleáris robbanófejekkel szerelt, két lábon járó óriástankot. Solid Snake megsemmisítette a fegyvert, ám kiderült, hogy annak atyja, az a bizonyos legendás zsoldos maga Big Boss, aki épp azért küldte ide az újoncot, hogy az elbukjon – csak picit mellénylt. Miközben a 100 szintes erőd megsemmisült, a két ember megvívta a maga csatáját.

Snake következő bevetése 1999-ben volt, amikor egy újabb krízis tört ki. Az olajválságban egy cseh tudós felfedezte az OILIX nevű mikroorganizmust, mely különleges tisztaságú benzint állított elő. Ám egy Zanzibar Land nevű katonai rezsim, mely két éve legyőzte az orosz katonai erőket, és kikiáltotta saját függetlenségét, elrabolta a tudóst, és újabb Metal Gear építésébe kezdett. Az új parancsnok, Campbell ezredes és a CIA segítségével Snake bejutott a területre – és kiderült, hogy annak vezetője az előző csatát túlélt Big Boss és legjobb embere, maga Gray Fox. Snake mindkettőjükkel megküzdött, elpusztította az újabb Metal Geart, és elmenekült Alaszka hólepte vidékére – egyedül…

2005-ben az alaszkai Shadow Moses szigeten lévő titkos katonai nukleáris kísérleti bázist elfoglalta a FOXHOUND egy szakadár csoportja, a Next-Generation Special Forces, azt követelve, hogy szolgáltassák ki nekik Big Boss földi maradványait, különben kilőnek egy nukleáris rakétát. Az USA védelmi minisztere régi barátja, Roy Campbell segítségét kérte, aki Solid Snake-et némi erőszakkal rávette az akcióra. A rebellis osztagban olyan különleges képességű katonák voltak, mint Psyco Mantis, a hatalmas és erős Vulcan Raven, a biztos kezű Sniper Wolf, Decoy Octopus, a „kiberkovboj" Revolver Ocelot – és vezetőjük, Liquid Snake. Természetesen az is kiderült, hogy a Shadow Mosesen egy új Metal Gear készül a Pentagon megbízásából, Metal Gear REX néven. Snake odabent találkozott egy kiborg-nindzsával, aki Deepthroat néven mutatkozott be – igazából Gray Fox volt, aki fellázadt korábbi gazdái ellen. Szintén itt futott össze egy fiatal komputermérnökkel, Hal Emerich-hel, alias Otaconnal, akitől megtudta, hogy a REX-et a kormány egy különleges részlege építtette, maga az elnök, Baker vezetésével. Az is kiderült, hogy Snake tulajdonképpen Liquid ikertestvére – mindketten egy szuperkommandós klónozásából születtek, és hogy az oroszok Gurlukovics támogatásával pénzelték az akciót, remélve, hogy rátehetik kezüket a Metal Gear-re. És hogy létezik egy retrovírus, a Foxdie, amit minden FOXHOUND ügynök vérébe befecskendeznek, ez „gombnyomásra" hordozójánál szívrohamot idéz elő – Snake is magában hordozza ezt. Fény derült arra is, hogy Big Boss egy „Les Enfants Terrible" (Szörnyű Gyermekek) nevű génkísérlet szülötte, melyben a tudósok meg akarták teremteni a tökéletes harcost. Amikor egy bevetésen megsérült és kómába esett, sejtjeiből két új utódot hoztak létre: Liquid és Solid Snake-et. A végső csatában elpusztul az új Metal Gear, Liquid és többi társa is, Revolver Ocelot



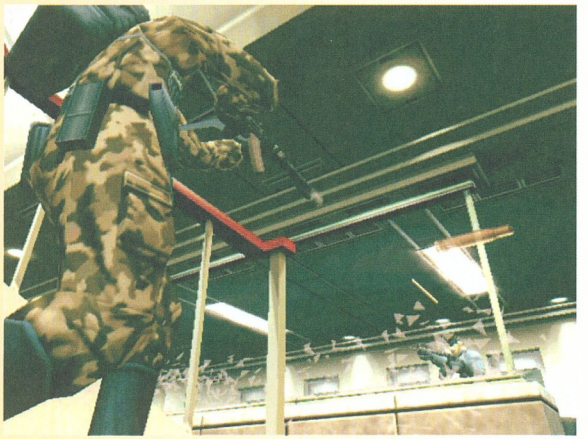


kivételével, aki a végén felveszi a kapcsolatot egy titokzatos személlyel – Solidus Snake-kel, a harmadik, elhallgatott utóddal, akitől „Viszlát, Elnök úr" mondattal búcsúzik…

A VÉGIGJÁTSZÁS

Kezdjük tehát az új kalandokat. Két kampányból áll a játék, ezeket külön-külön vagy egyben is lejátszhatod. Előbbi esetben mindkettő végén kapsz egy kódot, mellyel bejelentkezhetsz a Konami weboldalára, valamint egy bónusztárgyat, egy digitális kamerát, mellyel

saját fotóalbumot készíthetsz (és rázoomolva egy katonára megtudhatod, hogy megszerezted-e már annak dögcéduláját: ha igen, az akciógombot lenyomva a neve kéken jelenik meg). Ennek használatához azonban mindenképp ments egyet – ez a mentés vörössel lesz kiemelve a listádon, ezt betöltve tudod újrajátszani a pályát. (Érdemes tehát egyenként lenyomni a két missziót!)
Az egyes kampányok végigjátszása az európai verzióban még egy „European Extreme" fokozat is elérhetővé válik, csak ínyenceknek, sőt némi móka is: a SPECIAL menüpont alól elérhető „Casting Theater"-ben például nyolc játék közbeni filmet nézhetsz meg újra úgy, hogy kicserélheted bennük szereplőket, igen látványos és ötletes a dolog (próbáld ki például a 7. demóban Solidust lecserélni Rose-ra,



hatalmas!). De itt találhatsz még egy kis „Boss Survival" módot is, melyben a főellenségek ellen küzdhetsz meg újra, és itt található a fotóalbum és a dögcédula-kollekciód is (bővebben lásd fent!).

MISSION I: THE TANKER
Solid Snake ezúttal magánakcióba kezd (bár az ENSZ áldásával, egy „Philanthropy" nevű csoport tagjaként), Otacon segítségével.
A „Discovery" olajszállító tartályhajó mélyében egy újabb Metal Gear készül – a két fickó célja, hogy lefényképezze ezt, és a világ elé tárja a bizonyítékokat. Ocelot ugyanis a feketepiacon eladta a Metal Gear adatait, így bárki, akinek pénze van, megépítheti. Amint Snake a fedélzetre lép, új játékosok is megjelennek a színen – szemmel láthatóan oroszok. Valami készül…

AFTER DECK
Hátad mögött kaja, elöl jobbra a csónakok mögött Pentazemin, de erre nem lesz szükség. Jobbra viszont, az átlósan elhelyezett csörlő mögötti lépcsőn felmenve találsz zavarógránátot, csak át kell mászni a ládán érte. Ezután irány a bal oldal, a lépcső alatt kötöszer, aztán figyelj az őrre, és egy ügyes M9-es lövéssel terítsd le. Húzd el hátra, balra a korlátnál egy kis ajtó fehér jellel megjelölve, itt bedobhatod a jóembert a tengerbe, ha gondolod. (Persze dögcédulás, mint két társa, akik a felső szinten járőröznek, úgyhogy ez is egy külön játék lehet.) Egészen hátul újabb élelmet találsz, majd irány vissza a kis beugróhoz, a lépcső melletti ajtóhoz. Itt hívás érkezik, („Select") Otacon elmagyarázza a vizzáró ajtók működését: eléállva akció, ha sietsz, nyomogasd sűrűn az akciógombot, ezzel Snake gyorsabban fogja tekerni a kereket. Lépj be az ajtón.

DECK-A CREW'S QUARTERS
Mivel esőből jöttél be, érdemes kicsit helyben futni, hogy lecsurogjon Snake komáról a víz, különben nyomot hagy. Jobbra hátul magányos őr, jól elvan, lépj be az első ajtón az öltözőbe.
A szekrényeket kinyitogatva találsz kaját, M9 töltényt – és két csinos leányzót. A fekete bikinist ismerem (sajnos nem személyesen), ő Chiasa Aonuma, igen ismert japán modell, a másikat sajnos nem. Ha gondolod, előbbiről készíthetsz fotót, majd később elmondom, miért, legalább gyakorolsz a kamerával: a gép használatakor belső nézetben vagy, mozogni nem tudsz, az ütés gombbal közelítesz, a guggolással távolítasz, a támadás gombbal elkészíted a fotót. Nyolc képet tud tárolni, ha betelt a tár, a régieket felülírhatod, hogy melyiket fogod, ezt egy alatta lévő kis nyíl mutatja. Szükség esetén távcsőként is használhatod.
Van ám poén is: ha Chiasa kisasszonyhoz simulsz háttal, és elkezded ütögetni a bikinis testét, azonnal riadó tör ki a hajón, és bezúdul az ellen, úgyhogy mindent a szemnek… (Amúgy ha elkezded ütni a szekrényt, az ajtó képes felével felfele esik ki, érdekes akció Snake-et végigkúszatni a kis ferdeszeműn.)
No, félre a mókát, munkára. Lépj ki a folyosóra, és intézd el az őrt, nem nehéz. Dögcédulás, úgyhogy a saroktól követve meglepheted, ha nem utazol erre, akkor simán altasd el.

DECK-A CREW'S LOUNGE, STARBOARD
Rögtön kis mozival nyitunk, egy bóbiskoló őrt vesz észre Snake barátunk. Balra, a lépcső aljában kábítógránát, az oldalajtó a gépházba vezet, jegyezd meg, de ne menj be – inkább vissza a szunyókáló őrhöz, és vagy lepd meg hozzáosonva, vagy egyszerűen altasd el.
A kis bárban balra hátul kaja, a pult mögött M9 löszer. Ezután fel a lépcsőn, majd tovább a jobb oldalin, és át az ajtón.

DECK-B, CREW'S QUARTERS, STARBOARD
Egyszerű eset, két dögcédulás őr járőrözik itt, intézd el őket tetszés szerint, majd a bal oldali raktérből sétálj fel a lépcsőn a C szintre.

DECK-C, CREW'S QUARTERS, PORT
Újabb mozi, egy kis kamera figyel itt, de a falnak simulva egyszerűen átcsúszhatsz alatta. Hátul a szekrényben zavarógránát, vedd fel, majd séta fel a lépcsőn.

DECK-D, CREW'S QUARTERS
Amint felérsz a lépcsőn, egy katona sétál be a bal oldali ajtón – ez az ebédlő. Még nem megyünk be, inkább végig a folyosón, cél a radar jobb felső sarkában látható ajtó. Ez egy raktár, a hátsó felében M9 löszert és egy papundekli dobozt találsz, jól jöhet ez is. Amint ezeket felveszed, becsámpázik egy őr, de csak elöl asítozik, altasd el jól (az M9 nem hatja meg, ha a cédulájára mész, később kell tőle elvenni azt a hamarosan megszerezhető USP-vel!).
Kilépve és délnek indulva Otacon becsekkol ezerrel, felhívva a figyelmedet az előtted tornyosuló veszélyre: C4, infravörös érzékelőkkel összekötve. Két megoldás van: az első, hogy előkapod a stukkert, belső nézetre váltasz, és egy pontos lövéssel kipukkasztod a tűzoltó készüléket. A kiáramló anyag felfedi a csapdát, és kényelmesen átkúszhatsz alatta. Persze ekkor még ott van az őr, aki bármikor betoppanhat. A másik megoldás talán egyszerűbb: menj vissza a lépcső felé, és be a bal oldali terembe, az ebédlőbe. Adj az őrnek (cédulás), majd ha kell, a pult mögött találsz kaját. Egy kamera figyel a sarokban, de semmi gáz, tapadj az ellenkező falra, és csússz át előtte, majd ki az ajtón (a lőszeres dobozzal ne foglalkozz!). Ezzel megkerülted a csapdát – fektesd meg a cédulás őrt, majd séta fel a lépcsőn.

DECK-E, THE BRIDGE
Jókora mozi, Snake megtudja a hajó koordinátáit – a nyílt óceán felé tart, nyilván az új MG kipróbálására. Odakint viszont feltűnik egy különös alak… Amint vége a filmetűdnek, irány a bal oldali ajtó, és akció, ki az esőbe, az első főellenséghez.

NAVIGATIONAL DECK, WING
A leányzó állatian vonzó: rövid, őszes haj, apró mellek, szőrös hónalj, igazi Olga a nagy büdös tajgáról. Amúgy kommandós a lelkem, úgyhogy nem lesz könnyű lefektetni – illetve el… Állítsd be magadnak a kaját balkézre (lásd fent), jobb kézbe meg az M9-et. A csata elég idegesítő, hiszen állandóan bejátszások szakítják meg, és ez rendszeresen beletenyerel az ember taktikájába. A lényeg: maradj fél térden a barna ládák mögött, pisztoly, célzás, belső nézet, és oldalazva, illetve fel-fel-állva kínálgasd Olgácskát. Főleg fejre érdemes menni, jobban hat. A kijelzője alsó fele az érdekes, annak kell lekúsznia. Ne maradj egy helyben, rohangálj, és vigyázz, mert a csaj gránátokkal is hajigál, ha koppanást hallasz a közelben, rohanj el! Kaját, lőszert találsz még a csatamezőn, azzal nem lesz gond. Ha a csaj fele energiája lement, elvág valami ponyvát, ez kissé kellemetlen. Célozz a csaj felé, amikor felbukkan, nyomj oda egyet, és érdemes kilőni a keresőreflektorokat is. Nekem sikerült közelebb csalnom a kis édest, ez megkönnyítette a dolgomat. Ha végre elterül a szépség, rázd ki belőle a dögcédulát, most lehet mozizni és nyalogatni – mármint a sebeidet. Két poén itt is van: belső nézetben az M9-cel lőj egyet a lány lába közé, Otacon rögtön neked esik. A másik későbbre való: csinálj eme nemes testtájékról egy szép fotót!
Hamarosan kiderül, hogy a korábban látott orosz parancsnok Szergej Gurlukovics, régi ismerősünk, Liquid és Ocelot komája. Feltűnik a színen egy Cypher is, USA kémszonda – hogy ez mit keres itt, rejtély.
Mivel már nálad van új barátod, az Olgától zsákmányolt USP, visszamehetsz a hídra lőszerért, aztán vissza ide, és irány a másik oldal. Kijön egy őr, egyelőre nem kell vele foglalkozni, inkább fel az oldalsó lépcsőn, majd a létrán (eléállsz és akció). Mássz fel egészen a tetejéig, és vedd fel a hőérzékelős szemüveget, majd vissza, lefelé a lajtorján. Most jöhet az őr: ha már az árboc körül sétál, mássz be a kosárba, és innen vadászd le – ha kell a dögcédulája, mássz le mögötte, és kövesd. Ha elfeküdt, irány a jobb oldal, itt találsz egy újabb, ezúttal vizes papírdobozt, ezt csak külső terepen használhatod! Nincs más hátra: a közeli ajtón vissza a hídra, indulunk a gépházba, az előbbi útvonalon.

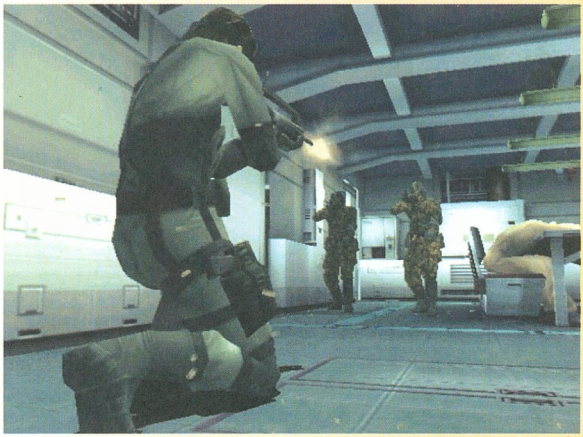
DECK-D, CREW'S QUARTERS
Az őrség a régi, most lehet az új fegyverrel dögcetlit gyűjteni, ha akarod. Ha nem, sétálj be az ebédlőbe, és a kamera előtt átcsúszva menj kb. a déli fal közepéhez, és a szerkezet felé fordulva dobd el a zavaró-gránátot. Amint elkezd szállingózni a „hó", kapd fel az USP töltényeket, aztán várd meg, míg helyreáll a radarod, ezután ki a folyosóra, és vadászd le az őröket jól. Ha minden csendes, irány a lépcső, lefelé.

DECK-C, CREW'S QUARTERS
Egy új, cédulás őr járkál erre, néha megáll a kamera alatt, nem ajánlatos ilyenkor bántani. Várd meg, míg elmegy, a keleti folyosón sokat dekkol, ott el lehet intézni. Bosszút állhatsz a kamerán, az USP egyetlen lövésétől kifekszik, nem kell óvatoskodni vele. Irány tovább, lefelé.

DECK-B, CREW'S QUARTERS
Némi vadászat, ezután kerülj körbe, a keleti oldalon lévő tolóajtón beléphetsz a társalgóba.

DECK-A, CREW'S LOUNGE
Új, friss őr kering itt. Akár a lépcső tetejéről az M9-cel, akár utána osonva cédulaért elintézheted, nem nagy kunszt. Sétálj el jobbra, a keleti oldal lépcsőjén leereszkedve, és lépj be balra a gépházba.

ENGINE ROOM, STARBOARD
Haladj előre, Snake rémülten fedezi fel Raven árnyékát a falon. Nem kell megijedni, csak egy játékkatona, mindenesetre érdemes róla egy fotót készíteni. Ha belelősz az M9-cel, elkezdi beteríteni a padlót, jó móka. Hátul egyébként USP lőszer, az egyik szekrényben rohadó hulla. Az oldalajtón beléphetsz a gépterembe. Itt egy óvatlan őr, alul pedig egy



másik, a korláton átmászva, lelógaszkodva, majd a nyakába potyogva kiütheted. Tovább lefele, újabb őr, és így előre. Találsz majd még őrt, kaját és lőszert, csak bátran, figyeld a radart! A túloldalon mássz fel a lépcsőn, és haladj felfelé kigyomlálva az őröket, mind cédulás példány. Lépj be az oldalajtón.

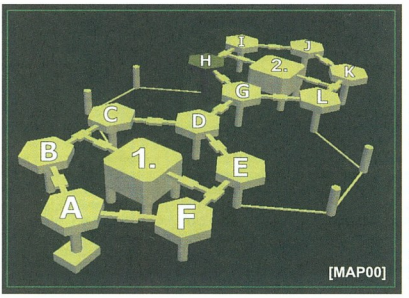
ENGINE ROOM, PORT
Snake fürge, elbújik a sarok mögött, mert őr közeleg, jelentve. Intézd el (de akár elbújhatsz előle az egyik szekrényben is), aztán arccal az északi ajtó felé. Otacon azonnal berombol az életedbe. Hatalmas adag C4 figyel, szerencsére saját vezérlővel, amelyek zölden villognak. Egy USP lövés a kütyübe hatásos módszer (sajna a cső kitakarja a célzólézert, kicsit gyakorolni kell a célzást!). A hőérzékelős szemüveggel kellemes a menet, hiszen a vezérlők szinte tündöklőnek. Nagyon könnyű módban csak egy egység van a jobb oldalon, normál módban három. Az első a jobb oldalon (állj a csövek mellé balra), a másikat az utolsó traféra állva (itt van egy doboz USP lőszer is) lehet kigyomlálni szintén jobbról, majd a harmadikat a jobb oldali falnak cuppanva, leguggolva, szép óvatosan két nagy adag C4 közül. Ha sikerült, irány az ajtó, el innen.

DECK-2, PORT
Gyűlésre hív a hang, a folyosó (csaknem) kihalt. Csatold fel a hőérzékelős szemüveget, ez segíteni fog. Lámpák villognak ezerrel, a legokosabb, ha óvatosan előrehaladva kilövöldözöd őket (ne felejts el visszaváltani az MP9-re!). A jobb oldali beugrókban mindenféle jóság, ha kell. Lassan haladj előre, mert egy őr fog szembejönni, de őt a speckó pápaszemmel messziről észreveheted és kilőheted. A kanyarnál még egy őr, kemény rockot hallgat ezerrel, miközben ügyesen nyugtatgatja felvételről a kollégákat. Nem semmi! Altasd el, aztán irány tovább előre, lesz még egy őr, de ő már szunyókál, mélyítsd el álmát, aztán át az ajtón.

DECK-2, STARBOARD
Kaja és USP lőszer, ha kell, aztán tűz előre. Szemüveg nem kell, és óvatoskodni sem, de bal kézre készíts be harapnivalót, és vedd kézbe az USP-t. Loholj előre, hamarosan mozi: három ruszki érkezik. A film vége fél térden talál téged. Célozz, belső nézet, állj fel és lőj. Előre nem tudsz menni, de hátra igen, mozogj, hiszen ezek a főszerek is hajigálják a gránátot, ha kell, ha nem. Ha hátul hagytál még lőszert, azt se felejtsd el. Ha mindenki elfogyott (és még élsz), lehet mozizni megint, az egyetlen túlélő őr se húzza sokáig, egy Shalashaska nevű titokzatos figura, saját parancsnoka lelövi. Hmm… A hajón épp egy előadás zajlik, az új MG prototípus előtt. Annyi a feladat, hogy lefényképezd ezt, és lődd fel azokat egy számítógép segítségével, mindezt addig, míg a parancsnok beszéde tart – pontosan hét perc alatt…

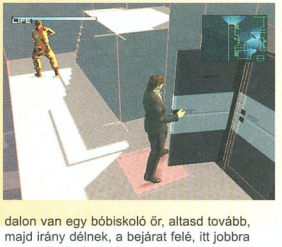
HOLD NO. 1
„Egyszerű" feladat, annyi csak a dolog, hogy át kell szambázni a termen úgy, hogy ne vegyenek észre, mert az azonnal game over. Elsőként jobbra mássz le a két létrán, majd irány balra, a vetítőgép felé. Belső nézetre váltva az MP9-cel altasd el az őrt (állva alszik), aztán kússz át a fénysugár alatt, de ne menj neki az alvónak, a gép és közte csússz a fal felé, majd tovább balra. Most már felállhatsz, a nyugati fal mellett rohanj végig, de a világos színű részeken óvatosan, lábujjhegyen, különben véged! Lépj ki az ajtón.

Rövidebb út: *Miután átértél a vetítő túloldalára, a nyugati falhoz, látsz egy fekete aknafedelet a padlón – ezen bejuthatsz alulra, és átkúszhatsz a 2. terembe. Innen az aknán át a harmadikba, kijutva a prototípus alá!*



HOLD NO. 2
Oké, most a keleti falat kell megcélozni, megint a vetítők alatt – most már kettő van, ráadásul a tömeg forgolódik a teremben a két vászon között. Itt is van egy elaltatandó őr, ezután viszont meg kell várnod, míg a nézők balra fordulnak, és villámgyorsan, persze a világos padlóelemekre figyelve elrohanni előre, majd a nagy valami mögött balra fordulva ki azt ajtón.

HOLD NO. 3
Négy fotót kell készítened – három irányból és a gépezet feliratáról. Az elsőt mindjárt el is sütheted itt, ahová megérkeztél: kamera elő, és tűz. Nem kell zoomolni sem, ha Snake egy „Good" vagy „Alright" szöveget nyom, a fotó sikerült. Ezután irány balra, kerüld meg a kameraman pódiumát, és menj addig a tömeg mögött, míg eljutsz egy, a termet kettészelő vonalig, erre állva egy tökéletes fotót készíthetsz szemből. Tovább balra, a második operatőr emelvényén túl, a hátsó fal és a magas rakomány közül mehet a bal oldali fotó. Ezután előre északnak, itt lesz egy őr, gyorsan fektesd meg, menj koppanóig. Utolsó fotónkat a feliratról kell készíteni. Fordulj jobbra, a kamerával keresd meg a nagy fehér „MARINE" szöveget, és zoomolj úgy, hogy tökéletesen éles kép szülessen. Ezután fuss át a szónoki pódium alatt. Nem kell félni, a fejed kilóg, de a katonák nem fognak észrevenni! A túlol-



dalon van egy bóbiskoló őr, altasd tovább, majd irány délnek, a bejárat felé, itt jobbra megtalálod a számítógépet, akció rajta. Elindul a progi, minden egyes kép után meg kell nyomnod az akciógombot. Ha vannak képeid a leírásomban felsorolt dolgokról, még vigyoroghatsz is egy-kettőt…
Ha minden baba, lehet hátradőlni, hosszú film indul. Előlép Shalashaska, akiről kiderül, hogy nem más, mint a Shadow Moses nagy túlélője (bár ott elvesztette az egyik karját), Revolver Ocelot, és azért jött, hogy „visszavegye" a Metal Gear RAY-t – a Hazafiaknak, bedobva egy újabb ismerős nevet: Solidus… Ocelot lelövi Gurlukovicsot, Olga apját és a kapitányt, Dolph őrnagyot. A jóembernek új jobb karja van, és úgy tűnik, az önálló életet él, ráadásul ilyenkor gazdája teljesen más hangon szólal meg – Liquid hangján! Az ábra világos, bár bizarr: Solid Snake testvérének eme testrészét varrták fel Ocelotnak, és a korábbi gazda beköltözött az agyába. Ősz hajú barátunk a RAY fedélzetén ülve elsüllyeszti a hajót, és ismét kapcsolatba lép az „Elnök úrral". Solid Snake alásüllyed a rettenetes mélységbe…

MISSION II: THE PLANT
A Big Shell egy méregtelenítő állomás az óceánban, New York partjaitól jó pár mérföldre. Az imént végigjátszott (a játék története szerint két éve lezajlott) küldetésben elsüllyedt olajszállító hajó által okozott környezetszennyezést megakadályozandó épült, bár azóta látványosság lett. Hat órával ezelőtt rádióüzenet érkezett: egy „Dead Cell" nevű terroristacsoport megszállta a szerkezetet, túszul ejtve az USA elnökét, és 30 milliárd dollárt követelve. A SEAL Team 10 kommandósai már úton vannak, ám a FOXHOUND is akcióba lép, bedobva a mélyvízbe egy kezdő kommandóst – az új Snake-et, akit ezentúl Raiden néven emlegetnek. (Épp mint az első részben, hiszen ott Solid Snake volt az újonc.)
Ó lesz új embered, parancsnokod és kapcsolattartód pedig egy régi ismerős, Campbell ezredes. A Big Shell két fő részből áll: Shell One és Shell Two. Mindkettőhöz 6-6 hatszögletű építmény csatlakozik, melyet Strut (Dúc) néven emlegetnek, ezeket egymással és a központi egységgel hidak kötik össze. Mellékelek egy térképet is a könnyebb tájékozódás végett **[MAP00]**.

A sztori az építmény mélytengeri kutatóállomásáról indul.

STRUT A, DEEP SEA DOCK
Az ezredes rengeteget fog zaklatni, szokni kell… Raiden kimászik a vízből, de Te rögtön zavard vissza. A főnök elmagyarázza az úszás fortélyait: tempózni az ütés gombjával tudsz, merülni a lefelé, emelkedni a felfelé gombbal, ezek gyors nyomogatása gyorsítja a tempót, irányváltás a jobbra/balra gombokkal. Tempózz el jobbra, egészen az alsó sarokig. Itt üssz le a medence aljára, tempósan nyomogatva a lefelé gombot, ha jól csinálod, Raiden megkaparint egy hőérzékelős szemüveget. Ha összeszedted, üssz fel, el a létrához, és akció ki a partra.
Picit jobbra indulva a pódiumra vezető lépcső mellett láthatsz egy komoly csótányparádét, belső nézetre váltva egy leesett szellőzőrácsot, és az általa felfedett lyukat. Kússz be, majd jobbra végig, kimászva felszedhetsz egy adag kaját. Kússz vissza.
„Hard" és „Extreme" nehézségi szinten kis poén is vár rád itt: sétálj el a korlátig, és akciózz. Raiden átveti magát rajta, elkapva a placc szélét – eloldalazhatsz jobbra koppanóig, majd újabb akcióval kijutsz két búváröltözékhez. Itt ezekben a módokban egy villanyborotvát találsz, amit Raiden majd átad Snake-nek, aki a következő alkalommal ápoltabban jelenik meg.
Irány szembe, az ajtóhoz. Balra három szekrény, középsőben újabb adag gyíkhús, vedd fel, és akció az ajtón. Némi hibázott ruszki hever errefelé, mint kiderül, a fegyvereik használhatatlanok, mert „gazdaazonosító" rendszerrel vannak felszerelve. Kár! Fuss végig a folyosón, és át az ajtón.
A liften egy alak két elkábított őrt dob le – az a lobogó haj olyan ismerős… De az nem lehet! Az ezredes is furcsállja, mindenesetre túllép a problémán, és bemutatja új barátodat: az egyes épületrészekben található, az üres kijelződön kéken villogó terminálokat, amelyekbe bejelentkezve letöltheted az aktuális helyszín térképét. A terem túlfelén meg is találod az elsőt, lépj be (akció), töltsd ki az adatlapot, aztán a „Back" gombbal lépj ki. Érkezik az ezredes és a lift. Ha jót akarsz magadnak, a két ájult őrt most húzd vissza a medencéhez, és zárd őket egy-egy szekrénybe, ezzel egy kis időt nyersz. Közben kiderül az is, hogy Raiden neve Jack, és kedvese, Rose az akció operatív tisztje. Hmm… Jack, Rose és hajó – Kojima bácsi, a játék írója sokat nézhette a Titanicot… Irány a lift, megismerhetjük hősünk arcát, és további infókat az akcióról.

STRUT A, PUMP FACILITY
A Start gombbal innentől kezdve mindig előcsalhatod a Big Shell térképét. Pirossal van jelölve az aktuális helyed, nagy „B" betű jelzi a célodat. Két zárt rács van, egyikben cucc, de nem elérhető. Van M9 töltény is hátul, az sem, míg nincs hozzá fegyvered, viszont a ládákról felvehetsz némi kötszert. Vigyázz a sirályürülékre, elcsúszhatsz rajtuk! A bal oldali ajtós kerítés déli felén, alul belső nézetre váltva felfedezhetsz egy lyukat, kússz át rajta. Hír érkezik: a SEAL kommandósai a Strut B területén vannak. Remek, mi most az „A" épületbe tartunk, át az ajtón.

STRUT A PUMP ROOM
Egy őr kering a kis irodában, ahol az aktuális terminál van. Az ezredes falütögetős technikát ajánl, én nem. Egyszerűen várd meg, míg az őr átmegy az ellentétes oldalra, menj be bal oldalról a középső tábla fedezékébe. Az alkalmas pillanatban töltsd le a térképet a terminálról, majd a következő menetben csússz ki jobbra. A lépcsőn felmehetsz a tetőre, begyűjteni a korábban elérhetetlen zavarógránátot, majd vissza ide, a lépcső melletti szekrényben kaja, ezután a kis szoba melletti folyosón végiglibegve, a jobb fölső sarokban lévő ajtón kiléphetsz az első hídra.

FA CONNECTING BRIDGE
Menj az ajtóhoz, de ne lépj ki, válts belső nézetre. Egy Cypher nevű kémszonda kellemetlenkedik itt, ez még nem gáz, várd meg, míg elmegy a túlvégre, és siess le jobbra a lépcsőn. Egészen balra találsz egy újabb zavarógránátot, majd siess át jobbra, és fel a lépcsőn, amikor a Cypher elhúzta magát balra. Lépj be az ajtón.

STRUT F, WAREHOUSE
Egy kétszintes raktár galériáján vagy. Egy őr cirkál erre, és időnként jelent a parancsnokságának. Az ilyen öröket ne bántsd, mert ha nem adják le a jelentésüket, a főnökség rögtön odaküld egy osztagot! (Ha további infókra vágysz Snake-ről, párszor csekkolj be az ezredeshez.) Amikor az őr elmegy, siess át a terem túlsó felére, némi kaja vár rád, és az itteni ajtón becsúszva végre igazi kincs: a ládák mögött egy M9-es, és hozzá két doboz töltény. Egyelőre itt más dolgunk nincs, siess vissza az FA hídon át az „A" épületbe, és az őrt kicselezve a bal felső sarokban lévő ajtón lépj ki az AB összekötő hídhoz.

AB CONNECTING BRIDGE
Ez egy széles pálya két őrrel. Az ajtónyílásból kényelmesen levadászhatod előbb a jobb oldali őrt, majd óvatosan előreosonva a másikat is. Irány a szemben lévő ajtó.

STRUT B, TRANSFORMER ROOM

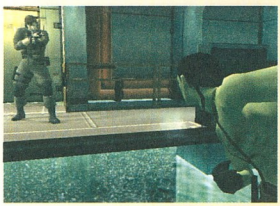
Hatolj előre mindaddig, míg elindul egy kis mozi. Egy vámpír (mi van?!) érkezik, és ebédel meg kényelmesen. Raiden hősködik, szerencsére egy túlélő SEAL kommandós a segítségére siet. Iroquois Pliskin néven mutatkozik be – kis ügyesség a láthatóan mozifüggő Kojimától: a „Menekülés New Yorkból" című moziban a Kurt Russel által játszott főhős neve Snake Plissken volt... A jóember (aki ránézésre egyértelműen Snake) megadja a hívófrekvenciáját is: 141.80, majd átnyújt egy doboz cigit (mondom!), és egy igazi szépséget: egy SOCOM pisztolyt. Ha megtaláltad a nyitópályán a borotvát, akkor Raiden átadja azt viszonzásul, így később Pliskin ápoltabban jelenik meg.
Amikor tiéd az irányítás, menj le az alsó szintre a szunyókáló kolléga mellett, és gyűjtsd be új fegyveredhez a töltényeket. Mellette egy terminál, ahol máris letöltheted az aktuális térképet. Menj fel, ki a folyosóra az oldalajtón. A szekrényekből szedd össze a kaját és az újabb adag lőszert, majd lépj ki a nagy barna ajtón.

BC CONNECTING BRIDGE

Bájos kis csatába érkezel. Egy újabb csodalényt tartanak tűz alatt a kommandósok – a csajt (név szerint Fortune) elkerülik a töltények, szegény halhatatlan, mint a Hegylakó... Később bemutatja saját kedves kis fegyverét, miközben az egyszerűen Vamp-nak szólított Fénybenjáró elcipeli az elnököt. Lehet beszélgetni megint az ezredessel jól.
A diskurzus után séta végig a hídon, középtájon jobbra a híd csonkjánál egy újabb zavarógránát. Lépj be a „C" épületbe.

STRUT C, DINING HALL

Amint belépsz, előtted a férfimosdó bejárata, a női a jobb oldalon. Előbbiben a bal oldali fülkében SOCOM lőszer (üsd meg a bidét, poén!), utóbbiban pedig Pentazemin és M9 töltény. Sétálj fel a folyosón, és lépj be az oldalajtón a konyhába. Újabb mozi, melyben új szövetséges bukkan fel: Peter Stillman, a New York-i rendőrség (és a világ egyik legismertebb) bombaszakértője, a SEAL BRAVO Team tagja. Elmondja, hogy kiváló tanítványa, Fatman a Dead Cell tagja, és éppen felrobbantani készül a kócerájt. Állítólag egy mérnök is érkezett a kommandósokkal, aki feltűnően hasonlít Otacon barátunkra. A bombás bácsi átad egy hűtőspray-t és a Level1 feliratú ajtókat nyitó kártyát, valamint egy készüléket (Sensor A), mely a C4 szagát és Fatman kölnijének illatát érzi meg – és persze saját frekvenciáját: 140.25.
A bal oldali ajtón beléphetsz az ebédlőbe, itt egy Node, úgyhogy már térképed is lesz. Sétálj vissza a bejárathoz, és irány a női vécé. Állj a bal oldali mosdóhoz, a tükörrel szembe, vedd elő a sprayt, majd belső nézetre váltva nézz fel: a zölden villogó detonátor pont feletted van, a támadás gombot addig tartsd lenyomva, míg piros nem lesz a LED – a kütyü egy csippantás után megdöglik. Jön egy kis körkapcsolás, mindenki elégedett. (Ha most háromszor megzargatod Pliskint, hasznos információkhoz jutsz a terroristákról és a bombákról! Minden Dúcban érdemes becsekkolni hozzá tanácsért.)
Legjobb most szép sorban haladni, az óramutató járásával ellentétesen. Tehát elsőként



vissza a BC összekötő hídra – egy Cypher figyel itt, próbáld ki rajta a SOCOM-ot, a két célzótüske közé fogva a kamerát egyetlen lövés látványos eredményt okoz! Ezután tovább előre, be az ajtón a „B" épületbe.

STRUT B, TRANSFORMER ROOM

Két új őr járőrözik itt, és a Sensor A szerint egy bomba is van erre, bent a teremben. Sem dögcédulás akciót, sem altatást tekintve nem lehet probléma egyik fegyveres sem, hiszen elég hosszú pályát sétálnak körbe. Amint mindkettő elfeküdt, menj ki a folyosóra, és az északi ajtón lépj be a transzformátorhelyiségbe. Azonnal bárra át: egy nyitott kapcsolószekrényt látsz, akciózz rajta – Raiden behajtja az ajtót, mögötte ott az újabb ajándék, fagyaszd le visszakézből! Irány az „A" épület – futólépésben, katona, mert a főnök szerint lassú a tempó...

AB CONNECTING BRIDGE

Egyetlen magányos őr, bármelyik pisztolyt kipróbálhatod rajta. Ha fekszik és kikutattad, irány előre.

STRUT A, PUMP FACILITY

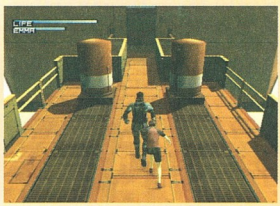
Az egyik szekrényben SOCOM lőszer, most már felvehető. A déli szivattyúterem ajtaja az LV1 kártyának hála megnyílik. Egy őr van idebent, sétálj le a déli falhoz, és intézd el őt itt, akár követve, dögcédulaért, akár elaltatva (csak a kamerára figyelj!). Menj vissza egészen jobbra, az ajtó felé, az első jobb oldali lépcsőhöz. Mellette a csövek alatt elkúszhatsz – balra elöl kötszer, ezután hátraarc, és vissza a dupla piros csőhöz. Fordulj lefelé, végigcsúszva ez alatt, hamarosan belefutsz az újabb bombába. Hűtsd le a kedvét.
Most irány a bal oldali lépcső, kússz át a jobb oldali cső alatt, átmászva a kis akadályon találsz egy papundekli dobozt (BOX1). Mássz ki, és ha kell SOCOM töltény, hajíts el egy zavarógránátot – amint a kamera kifeküdt, felszedhető alóla a lőszer. Most irány az FA híd – azaz ki a folyosóra, és fel, át a jobb felső ajtón.

FA CONNECTING BRIDGE

Egy Cypher és egy őr vigyázza a területet. Nem lehet probléma, bántani se kell senkit (bár lehet). Amint a szonda elmegy, siess le a lépcsőn, figyeld és figurázd ki az őrt, majd lépj be az „F" épületbe az alsó ajtón.

STRUT F, WAREHOUSE

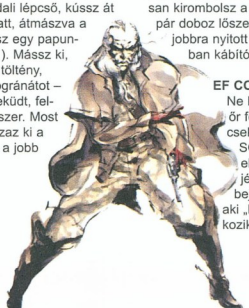
Amint beléptél, azonnal tapadj neki a jobb oldali ládáknak! Egy őr cirkumveniál itt, ráadásul nem bántandó, mert jelentéskötelezett. Ha elsétál balra, siess előre, és be jobbra a kis



folyosón, amerről jött, vedd fel a zavarógránátot, majd lépj be a jobb oldali ajtón. Itt egy hálás aknakereső, és az ajtóval szemben bekúszva a polc alá felvehetsz egy doboz M9 töltényt. Várd meg, míg jelent az őr, ekkor siess ki, és be a szemben lévő ajtón. Itt egy terminál, töltsd le az új térképet. A szobában egy új álcadoboz (BOX2), a szekrényekben Pentazemin és kaja. Ha a zárt szekrényt megsorozod (lépj el a kidőlő ajtó elől!), odabent találsz egy pornómagazint, ideális az örök figyelmének elterelésére (lásd a „Tárgyak"-nál!)
Most fordulj a hátsó, déli fal felé, és válts belső nézetre. A padló felett lesz egy újabb nyitott szellőzőnyílás. Kússz be, előre, majd balra, és a végén ismét balra. Bejutsz az előbbi raktár ládákkal lezárt részébe, ahol igazi kincs: egy hangtompító a SOCOM-hoz! Rögtön szereld is fel: bal kézbe ez, jobba a pisztoly, és kész is a csendes barát! Ha kell, némi töltény is hever itt. Irány vissza a szellőzőbe, a terminálos szobába.
Az őr itt figyel, nem egyszerű eset, ráadásul társa is van, és még kettő a felső szinten. A bomba a terem bal oldalán figyel, de bemászni nem lehet. Azt javaslom, menj egy kört: ki a hídra, fel a lépcsőn, és be a második emeletre. Itt figyeld ki az őröket, és amikor mindkettő eltávolodik, rohanj fel a folyosón, majd balra, és a bomba fölött a korlátnál egy gyors akció, ezzel Raiden átveti magát rajta, majd a guggolás gombbal pottyanj le, kapd elő a fagyasztósprayt, és adj a plasztiknak. Most lehet fújni egyet.
Következő célpontunk az EF összekötő híd, mely a második szint jobb felső sarkából nyílik. Vagy az előbbi útvonalat választod, tehát FA híd, lépcső, be, vagy kifigyeled az itteni őröket, és amikor tiszta a terep, felrohansz a lépcsőn, majd a felső őröket kicselezve gyorsan kirombolsz a hídra. Alul egyébként van pár doboz lőszer, és a bombától feljebb, egy jobbra nyitott U-betűt formázó ládarakásban kábítógránát.

EF CONNECTING BRIDGE

Ne lépj ki a szabadba, mert egy őr foglalja el helyét a tetőn. Lecsekkolhatod a távcsöveddel, a SOCOM ilyen távolságból is elfekteti a fickót, célozz a fejére! Amint kilépsz a hídra, bejelentkezik egy újabb figura, aki „Deepthroat" néven mutatkozik be. Hmm, ismerős név...



GAME INFO

Fejlesztő: Konami
Kiadó: Konami

Megjelenés:
2003-Március-28

Kategória: Akció

http://www.konami.com/substance/

Később Mr. X lesz a neve, egye fene. Aknákra hívja fel a figyelmedet. Vedd elő balkézre az aknakeresőt („MINE D."), ekkor megjelennek a radaron az aknák, sárga körcikkekkel jelölve. Nem bonyolult a dolog: vágd hasra magad, és egyszerűen kússz rájuk! Ezzel simán zsebre vághatod mind a hét robbanószerkezetet. Ha tiszta a terep, séta be az „E" épületbe.

STRUT E, PARCEL ROOM, 1F

Ez egy kissé gázos terep, hiszen rögtön belépésnél egy őr észrevehet – rögtön tapadj a falnak! Ketten vannak, a terem két felét vigyázzák: az északon posztoló jelentésköteles, öt ne bántsd, a délit elaltathatod, ezután tapadj a keleti falnak, és irány felfelé, az északkeleti sarokban ott egy terminál, jelentkezz be. Ezután a jobb oldalról nyíló beugróban felrohanhatsz a tetőre a helikopter-leszállópályához.

STRUT E, HELIPORT

Séta előre – egy nem mindennapi randevú vár. Igen ez ő: Olga, a tajgák leánya, kicsit hosszabb hajjal, de ő az, a kis édes! Egy karddal felszerelt kiborg-nindzsáról hablatyol; ha Mr. X, Vamp és Fortune nem lenne képben, gyanús lenne a csaj mentális állapota, így azonban semmin nem lehet csodálkozni – még azon sem, hogy Olgácska egy kb. 9.75-ös korlátgyakorlattal leugrik a közértbe. Viszlát később – Pliskin rögtön mesél is a cicusról, hiszen ő már megsimogatta egyszer, no meg ez a kiborg-nindzsa ügy is ismerős, a Deep-throat névvel együtt.

A lépcsőn leérve balra találsz egy el-elbóbiskoló őrt, ha mélyebb álomba ringattad, mögötte egy doboz akna tartaléknak. Most irány fel a tetőre. Itt három őr van, illetve ha az elülsőt már kidekoráltad korábban a SOCOM-mal, akkor csak kettő. Altasd el őket is, a Harrier körül keringő elég hosszú járatban van (dögcédula miatt mondom). Ha mindkét posztos horkol, szedd össze a cuccokat: álcadoboz (BOX3) és egy kábítógránát vár. Az „A" szenzor szerint itt az újabb C4. Kerüld meg a repcsit, és vágd hasra magad a jobb szárnya előtt! Mórikálj addig, míg sikerül begyömöszölni Raiden komát a gépmadár hasa alá, a hátsó futóműnél máris ott villog a kis édes plasztikcsomag, hamar fagyaszd le! Jön az újabb konferencia-beszélgetés. Pliskin egy teherautónyi C4-et talált, amit nem jelez ki a műszer. Stillman akcióba lendül – mint kiderül, a műlába igazi, csak azért tettette magát nyomoréknak, hogy ne kelljen a szemébe nézni az ő hibája miatt felrobbant templomban elpusztult áldozatok családtagjainak. Hmm, végül is kedves ember… Mindenesetre azért felkészült a fickó, mert készített egy módosított érzékelőt is, mely képes az újfajta, szagmentes plasztikok felismerésére. A régi búvóhelyén találod ezt meg, a „C" épület konyhájában. Sétálj le a tetőről, vissza az előző terembe.

STRUT E, PARCEL ROOM

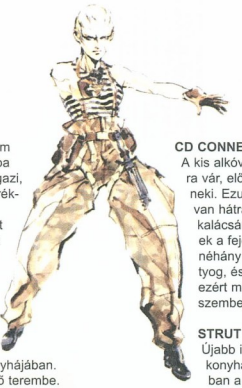
Van még itt némi cucc: a „jelentős" őr útvonala mögött, a szállítószalag alatt kábítógránát, az északi falnál, a polc alatt SOCOM lőszer, a szalagtól keletre ZOE doboz (BOX5). A délnyugati lépcsőn lesétálva csomó ZOE doboz ácsorog, a bal oldali halomhoz közel, egy „megkúszható" lyukban némi kajával. Tégy belátásod szerint, a cél: a szállítószalagos terem északnyugati sarkában lévő ajtó.

DE CONNECTING BRIDGE

Egyetlen szegény áldozati őr figyel itt, a lépcsőn lesétálva, jobbra kábítógránát és SOCOM töltény, irány a „D" épület szemben.

STRUT D SEDIMENT POOL

No, ez a kegyetlen pálya! Hál' Istennek a terminál mindjárt jobbra, a bejárat mellett van, a térképhez így hamar hozzájutsz. Lássuk, hogy állunk: két őr a felső szinten, egy sajnos idelent. Ő a terminálig sétál el, ott becsekkol és jelent. A fő cél: ezen szint túlsó végébe eljutni, ott a bomba egy szervizakna ajtaja alatt (eléáll és akció). Ezután a kijárat a legfelső szinten van, vagyis a C4-től vissza, fel a lépcsőn, majd a következőn. Vannak cuccok is: kaja a keverőnél lévő kerítés bejáratánál, SOCOM töltény a balvégen, M9 lőszer a lépcső alatt. Én sokat nem foglalkoztam ezekkel, volt elég bajom így is. A legjobb megoldás: irány kb. a folyosó közepe, mielőtt az őr észrevenne, vesd át magad a korláton, oldalazz el, húzd fel magad, és gyorsan intézd el a bombát. Ezután egy újabb vetődés, mert valószínűleg az őr már közben visszaért. Ha elment, lóhalálában fel a lépcsőkön, és ki a hídra!



CD CONNECTING BRIDGE

A kis alkóvban rögtön egy kamera vár, elő a SOCOM-mal, és adj neki. Ezután már csak egy őr van hátra, cédulagyűjtők a térdkalácsára célozzanak, a többiek a fejére. Vigyázz a hídon, néhány járólap könnyen lepotyog, és Raiden leesik! Épp ezért meg ne állj, fuss át szembe a „C" épületbe.

STRUT C DINING HALL

Újabb ismerős terep, irány a konyha, a jobb felső sarkában a kis raktárban ott az új játékszer, a Sensor B. Ekkor kitör az őrület: Pliskin megtalálja és deaktiválja az utolsó C4-et – épp mikor Stillman rájön, hogy az igazi, nagy bomba akkor élesedik, ha a többi pici mind meghalt. Gratulálok mindenkinek – 400 másodperced marad, hogy megtaláld és hatástalanítsd a nagytestvért. Súgok: a kiindulópontra kell visszamenned, az ismerős medencéhez. Az útvonal tehát: le délnek, a vécék között ki a BC hídra. Itt egy Cypher, lőki neki egy zavarógránátot, vagy lődd le a SOCOM-mal, előbbi talán gyorsabb. A „B" épületben két új őr van. Neked csak a külső folyosón posztolót kell elfektetned, hiszen a folyosón kell körbefutni, kilépve az AB hídra (közepes izgalom), ennek végén pedig be a szivattyúházba. Cél a tető,fel a lépcsőn.

STRUT A ROOFTOP

A lift előállt. Rohanj be, és neki a hátsó korlátnak, ez beindítja a kis édest, és lerepít az ismerős terembe. Menet közben könnyes búcsút veszünk Stillman úrtól, és átmenetileg kapcsolatot bontunk Pliskinnel is. Áldott rádiócsend…

STRUT A DEEP SEA DOCK

Futás le, ki a bal oldali ajtón (SOCOM töltények, ha kell), majd a folyosón ki a medencéhez. Kerüld meg, egészen körbe, le a déli korláthoz, szinte koppanóig. A bomba a felemelt tengeralattjáró hasán van, nagyjából a felirat alatt. Kapd elő a fagyasztót, és adj neki!
A bombavész elmúlt, úgyhogy jöhet az újabb feladat: az elnök megmentése. A terroristák a bombák elvesztése miatt egy tüszt lelőnek, és ezentúl minden órában még egyet. Szegény Raiden vállát nyomja már pár mázsás súly...
Új célod: vissza a tetőre.
Amint visszaérsz a lifthez, megérkezik Miss Fortuna, aki összetéveszti Raiden komát apja gyilkosával, de ha már itt van, ő is jó lesz. Nyugodtan pakold el a fegyvert, hiszen a fehérajkú kreol bébit nem fogja a skuló, kár érte. Rohangálj jobbra-balra a ládák között, tűzbe ne lépj, és maradj mozgásban! Jó idő múlva bejelentkezik az ezredes: Fatman a helikopter-pályán vár Raidenre, egy újabb bomba ártalmatlanítására. Erősen csapdaszagú, de a parancs az parancs. Hamarosan befut román vérszopó barátunk is – őt legalább fogja a golyó. Raiden el, Vamp fel, mert mindenki csak egyszer halhat meg, ő pedig már túl van ezen. Hála annak a jó Istennek!
A tetőre érve a jobb oldali bejáratot válaszd, de előtte vedd kézbe az aknakeresőt, ugyanis a kalitkában két friss telepítésű akna vár. Hasra, csússz rájuk izgatottan, majd be a szivattyúházba. A kis irodában posztoló őr sajnos most kint kever a folyosón, tégy vele belátásod szerint, majd irány a jobb felső kijárat, az FA hídra, be az „F" épület raktárába a felső szintre, a folyosón posztoló őröket kifigyelve gyorsan ki megint csak a jobb felső ajtón, át a hídon, be a szállítószalagos terembe, jobb oldalon fel a lépcsőn a tetőre.

STRUT E HELIPORT

A lépcső tetején SOCOM töltények, a bomba szemben, a nyílt placcon van, nagyon gyanús… Fagyaszd le, és kiderül: valóban csapda volt, előgörkorizik a kissé agyament Fatman, vagyis a mozi végén egy újabb főellenség elleni küzdelem vár.

Az első körben a dagi elhelyez pár sima C4-et; gyorsan elő a Sensor A-t, keresd meg a bombát, és fagyaszd le, szerencsére elég nyilvánvaló helyekre, ládák oldalára tapasztja őket a figura. Hogy hány robbanószer van, és mennyi időd rá, azt a képernyő jobb oldalán láthatod. Amint elfogytak a bombák, elő a SOCOM-mal, és próbáld meg megsorozni a fickót. Amíg kering, úgyse fogod tudni a fejét eltalálni, de 6-7 lövés a kabátjába a földre viszi – és néha eltaknyol a sirálykakin is. Ha a földre kerül, rohanj oda, vált belső nézetre, és lődd fejbe ízibe, ez eléggé pozitívan befolyásolja a végeredményt. Sajnos előbb-utóbb megint elkezd bombát aggatni, úgyhogy ismét keresni és hűteni kell, majd megint adni a zsírjába ólmot. Fuss nagy köröket, időről időre újratermelődik a lőszer, és találsz kaját is. Eléggé türelemjáték, de ez még nem nehéz (majd a vége…). Ha sikerült lenyomni az életerejét a jóembernek, jön a mozi – a dagadt egy utolsó, nagy bombát aktivál, majd eltávozik az örök aknamezőkre. Jó kis trükk: *a pokolgép Fatman alatt van*! Fogd meg a csóka lábát, és húzd előre, majd gyorsan fagyaszd le a plasztikot. Ez megvolna, jutalmul még kirázhatod a hájas testből a dögcéduláját emlékül. A bombás buli rendben, jöhet az elnök úr.

Sétálj neki a levezető lépcsőnek, megjelenik Mister X, Olgicának speciel igaza volt, ez tényleg egy kiborg-nindzsa, nagyon ismerős… Mindenesetre velünk van, és átnyújt néhány felettébb hasznos dolgot: a CORE1-ben használatos terrorista uniformist, egy LV2-es kártyát és egy mobiltelefont. Emellett megajándékoz egy tippel is: a túszok között van Richard Ames, a titkosszolgálat embere, ő tud segíteni nekünk a továbbiakban. Oké, új úti célunk tehát a központi mag. Irány az „F" épület, vagyis a raktár felső szintje, az útvonal már – gondolom – ismerős.

STRUT F WAREHOUSE

A felső szinten még mindig két ör van, a hosszú útvonalas a jelentős, a másikat idővel el lehet hallgattatni, behúzni például a bal oldali raktárba, és bespájzolni a szekrénybe. A fő cél most a bal felső sarokban lévő LV2-es helyiség. Ha belépsz, rögtön állj meg, és fordulj a szekrény felé. SOCOM, belső nézet: a szekrény tetején ott villog egy vezérlőegység, pukkantsd ki! Most már lehet gyűjtögetni, itt vár rád egy M4 géppisztoly, hálás darab, hozzá lőszer, a szekrényben C4. Most séta az alsó szintre. Itt három ör van, elég idegesek, egyikük árulkodós, a másik kettőt el lehet majd altatni. A legfontosabb a lépcsőtől balra lévő helyiség, itt az ajtóval szemben megtalálod AKS-74u nevű barátodat, ő az álca utolsó darabja, de ezt csak a központi magban használhatod majd. Most inkább szedd össze a lőszereket itt, van mindenhez. Ezután

ízlés szerint: el lehet intézni a két néma őrt, és az alsó, bal oldali raktár szekrényébe zárni őket. Innen a szellőzőn át lehet mászni a másik helyiségbe SOCOM lőszerért, és esetleg a raktérben is van még töltény. Ha elégedett vagy az eredménnyel, irány óvatosan az EF összekötő híd.

EF CONNECTING BRIDGE

Újabb ör érkezik a tetőre a korábban lelőtt helyett, intézd el őt is. A Cypherek immáron géppuskával vannak felszerelve, úgyhogy előbb intézd el őket. Vigyázz, ha egy is észrevesz, egy egész hadseregnyi érkezik! A lelövésre legjobb az M4, csak ezzel célozni nem lehet a béna irányítás miatt, és pikk-pakk kiürül, így én maradtam a jó öreg SOCOM mellett, a célnak tökéletesen megfelel. Ha minden szonda felrobbant, irány a híd, a közepén balra át, ez vezet a központi épületbe, de rohanj, és meg ne állj, mivel alattad potyog a padló! A bejárat mellett némi AKS-töltény, vedd fel, és irány a bejárat.

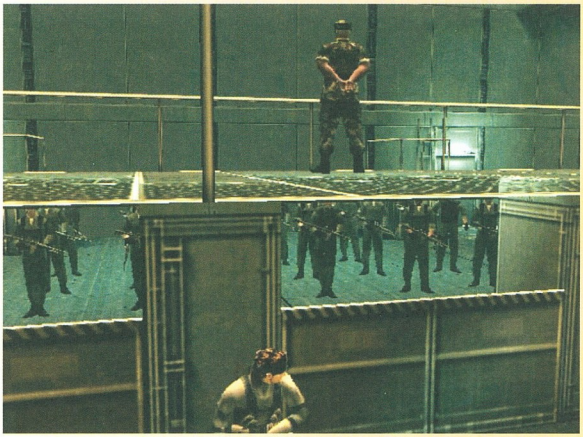
SHELL 1 CORE, 1F

Amint bejutottál, azonnal vedd fel a B.D.U.-t, majd elő az AKS-sel. Íme, tökéletes az álca. Senki nem fog felismerni, csak tarts be pár szabályt: ne guggolj le, ne kússz, ne ugrálj, és ami a lényeg: *ne menj neki senkinek!* Ebben a pillanatban ugyanis eltűnik az álca, és véged. És ne rakd el a fegyvered, soha.

Az látszik, hogy nagyon kellett az álca, eszméletlen az őrség. Sétálj le balra a folyosón, be az öltözőbe. Itt máris egy terminál, aztán a szekrényekben mindenféle finomság. A bezárt ajtót is sorozd meg némi M4 lőszerért. Lépj ki a bal oldali ajtón, és irány észak. A kis beugróban balra SOCOM töltény, aztán vissza a folyosóra, tovább fel a lifthez. Eléállva akciózz – egy kamera lecsekkol, és máris beléphetsz a fülkébe. Fordulj szembe az ajtó melletti kezelőpanellal, rögtön belső nézetbe kerülsz, a lefelé gombbal állj a B2-re, és újabb akció.

SHELL 1 CORE, B2 COMPUTER ROOM

Itt van ám nyüzsgés! Válaszd a nyugati ajtót, séta le a folyosón, és jobbra tovább. A sarknál balra kaja, ezután le délnek, vigyázz, ne menj neki az őrnek! Kutasd ki a szekrényeket, majd át a másik oldalra, a többihez. Most lehet besétálni szép óvatosan a számítógépterembe. Kerüld a kontaktust az őrökkel, irány a jobb oldali kis fülke, itt egy terminál – töltsd le a térképet, aztán gyűjtögess: BOX4 és némi AKS lőszer. A bal felső sarokban a lényeg: az irányítható mikrofon. A középső asztal alatt kötszer, de nem ajánlom a felvételét, mert lebukhatsz! A bejáratnál lévő ör rohangál a



komputerek között, ha követed, és belső nézetre váltasz, kiderül, hogy szexképeket nézeget. Hiába, a terrorista is ember. (Ha elég erősnek érzed magad, az M9-cel trükkösen elaltathatod az összes embert, és bepakolhatsz mindenkit a szekrénybe, így nyugodtan garázdálkodhatsz, sőt a papagájt is lefújhatod némi fagyasztóspray-vel – csak ne sokkal, mert erősítést hív.) Irány a lift és a B1-es szint.

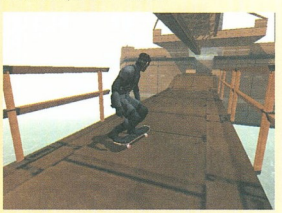
SHELL 1 CORE, B1

Sétálj előre, be egyenesen a kis raktárba. Itt egy terminál, és némi kaja a szekrényben. A folyosón egy ör sétálgat, rendszeresen jelentve, ketten a kis társalgóban pihiznek. A túszok a retinaszkennerrel védett helységben vannak. Első lépésként szedd fel a SOCOM lőszert a társalgó elől, és a szekrényből a kábítógránátot. Ezután jön a trükkös rész: állj a szkenner alatti, délkeleti sarokba, és várd meg, míg az ör a társalgóból kijövet elhalad előtted. Kövesd, óvatosan. Meg fog állni a szkenner előtt, ekkor lépj mögé, tedd el a fegyvert, és azonnal támadás. Ha jól csinálod, Raiden kapásból rányomja a buciját a készülékre, és nyitva áll az út, rohanj be.

THE HOSTAGE ROOM

Oké, meg kell tehát keresni Ames urat. Először a külső folyosón végigrohanva szedd fel a kötszert és a kaját, ha kell, aztán jöhet a meló. Egyetlen ör van itt, *nem szabad bántani!* Annyi a játék, hogy odamész egy túszhoz, amikor az ör nem lát, gyorsan átváltasz a mikrofonra (D.MIC), és rájárányzod a delikvensre. Ha normál szívhangot hallasz, akkor negatív, ellenben ha eközben pittyegést is, akkor bingó – ez ugyanis Ames szívritmus-

szabályzója, ő a hunyó. Férfiembert kell keresned amúgy, és ha úgy gondolod, hogy ő az embered, nyomd le az akciógombot (miközben ráfogod a mikrofont, természetesen). Lehet, hogy az illető eszméletlen, ilyenkor egy adag fagyasztóspray segít. Ha az ör közben gyanút fogna, gyorsan válts vissza az AKS-re, és nézz vissza után…
Ha magad akarod megkeresni a jóembert, akkor ugord át ezt bekezdést, mert elárulom a célszemély fellelési helyét: alul, délnyugatra, egy dobozokkal megpakolt asztal lábához van bilincselve, arccal a déli fal felé, egyedül, hosszú haja az öltönyére omlik. Fogd rá a mikrofont, hallhatod a pittyegést, akció.
Ames megdöbbentő dolgokról mesél: a Big Shellben egy új Metal Gear készül, ráadásul itt van egy atombomba is, mindezeket az elnöki fekete táskából aktivizálhatják, de csak maga az elnök, szabad akaratából, hála egy DNS-alapú nanotechnológiának, mely a gazdi minden létfunkcióját jelszószerűen ellenőrzi. Ha a bomba felrobban, a légkörben felszabaduló 50 milliárd megawatt minden elektromos berendezést megsemmisít. A terroristák ezt akarják elérni: Manhattan Unplugged, valamiféle szabad köztársaságként. Hamarosan kihallgathatsz egy beszélgetést is, régi barátunk, Ocelot, Olgicica és egy titokzatos harmadik között – mozgasd a mikrofont jobbrabalra, hogy jól halld a beszélgetést! A mozi végén kapsz egy LV3 kártyát, majd befut maga Ocelot is a képbe. Most jön egy is izgalom. Amint tiéd az irányítás, azonnal R1, válts át AKS-re (10 másodperced van rá), és maradj nyugton, mozdulatlan! Persze a dolgok roszszul sülnek el, Raiden lelepleződik, szerencsére Mister X. közbelép babás kardjával, nyúlcipő!
Akár le is veheted az uniformist, kutyagumit se ér már. A három őr aktív, cselekedj belátásod szerint, dögcédulák, altatás, ilyenek.
A cél: a lift, le az 1F szintre.



SHELL 1 CORE, 1F
Kilépve a liftből jobbra a sarokban egy kamera figyel, kilőheted a SOCOM-mal, majd altasd el az itteni őrt, és a folyosó végén a következőt is, ezután irány a kijárat, megyünk a raktárba némi fegyverzetért.

EF CONNECTING BRIDGE
A Cypherek visszatértek. Eljárás mint előbb, lődd ki őket gyorsan és biztosan, majd rohanvást irány jobbra fel, az „F" épületbe.

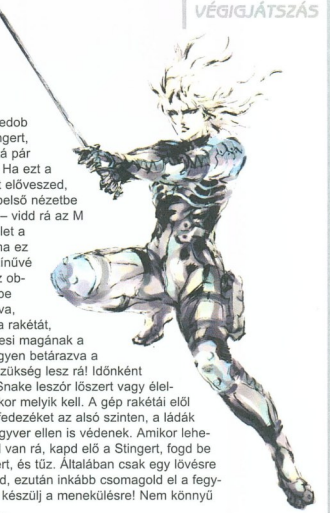
STRUT F WAREHOUSE
Természetesen most az LV3 helyiségeket keressük fel. Az első mindjárt az első szoba balra, itt egy RGB6-os gránátvetőt és hozzá lőszereket találsz. A következő jobbra alul található, itt egy PSG-1 távcsöves, némi lőszerrel. A szekrénnyel szemben, a padló felett újabb szellőzőnyílás, kússz be, itt egy PSG-1T hever, a mesterlövész fegyver altatólövedékes társa. Balra az FA összekötő híd bejáratánál is van egy LV3 helyiség, itt gránátokat és aknát találsz. Ezután nincs más hátra: irány a 2-es főépület!

Az útvonal: vissza az EF hídra, be az „E" épületbe. Át a termen, szemben ki a DE hídra, majd be a „D" épületbe, a felső szinten. Balra, le a kis lépcsőn, majd egyenesen rögtön fel a következőn, villámgyorsan. Ez az ajtó vezet ki a két főépületet (magot) összekötő hídra. Kaja elő, lőszered legyen maximumon, nagy szívás következik!

SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE
A híd rendesen ki van dekorálva C4-gyel. Összesen 10 vezérlőt kell kilőnöd – kis noteszgép formájú, zöld lámpás kütyük. Lássuk ezeket:
1. Rögtön a hátad mögött, az ajtó fölött.
2. Szemben, a tartályon.
3. A lépcső bal oldalán.
4. Szintén a lépcső bal oldalán, az előző alatt.
5. A híd bal hátsó sarkában.
6. A „G" épület bejárata mellett balra, öt darab robbanószerrel körülpakolva.
7. A „G" épület bejárata mellett jobbra, szintén kidekorálva hat C4-gyel.
8. Nagyjából az előbbi alatt, tehát a híd jobb oldalán, lent egy kiugró részen. A jobb oldali vastag sárga cső fut bele, rengeteg galamb veszi körül, így könnyebb beazonosítani.
9. Bal oldalt, a lobogó mögött. Az erkélyed jobb oldalára húzódva várd meg, míg arrébb fújja a szél a zászlót!
10. A „G" épület fölött, egy Cypher tetejére rögzítve. Vigyázz, ne lődd ki a szerkezet kameráját, mert ez működésbe hozza az összes detonátort!

Kézenfekvő dolog, hogy a távcsöves mesterlövészpuskát, a PSG-1-et kell használni, zoomolni az ütés és a guggolás gombokkal tudsz. Sajnos Raiden keze nagyon remeg, így mindig kapj be egy szem Pentazemint (L1, kiválaszt, guggolás gomb), és utána gyorsan dolgozz, míg tart a hatása! Én a fegyvert csak a 10. (ezzel kezdtem, mert ez a legnehe-

zebb), a 9. és az 5. kilövésére használtam, a többit a jó öreg SOCOM-mal intéztem el. Szerintem ezzel egyszerűbb, de ízlés dolga… (Nehéz fokozaton 12 szerkezet van, egy a híd bal oldala mellett, egy gőzcsőhöz közel, egy pedig a középső híd alján, jobb oldalról, lábujjhegyre állva megláthatod. Extrém módban még kettő: az egyik egy újabb Cypher tetején, a másik a „G" épület bejárati erkélyének bal oldalán, öt C4-gyel keretezve, csak a jobb oldala látszik!) Ha sikerült kilőni mindegyiket, elindul egy kis mozi, tiszta a pálya!
Kissé előremenve bejelentkezik Pliskin. Otaconnal a kormány mögött a Kasatka helikopter bevetésre kész. Ekkor megjelenik egy újabb szereplő: Solidus Snake. Kiderül pár dolog (amit azért az előző részek ismerői tudnak): Pliskin valóban Snake, ő, Solidus és Liquid mind testvérek, egy közös atya klónjai. Liquid süllyedt el a tankerrel (mindhármuk DNS-e azonos, ezért azonosították a hullát Solid-ként), jobb karja Ocelot barátunkhoz került. Hamarosan megjelenik Vamp is a Harrierrel, és jön az egyik legidegesítőbb főgonosz elleni csata – de lesz még nehezebb is!



Snake ledob egy Stingert, és hozzá pár rakétát. Ha ezt a fegyvert előveszed, rögtön belső nézetbe kerülsz – vidd rá az M alakú jelet a gépre, ha ez piros színűvé válik, az objektum be van fogva, lődd ki a rakétát, megkeresi magának a célt! Legyen betárazva a kajád, szükség lesz rá! Időnként fentről Snake leszór lőszert vagy élelmet, mikor melyik kell. A gép rakétái elől keress fedezéket az alsó szinten, a ládák a gépfegyver ellen is védenek. Amikor lehetőséged van rá, kapd elő a Stingert, fogd be a Harriert, és tűz. Általában csak egy lövésre lesz idő, ezután inkább csomagold el a fegyvert, és készülj a menekülésre! Nem könnyű feladat…

Ha a gép lezúgott, előkerül a Metal Gear RAY, és kissé átrendeződik a terep. Amint tiéd az irányítás, elolthatod a jobb oldali tüzet a fagyasztóspray-vel, és lefuthatsz a lépcsőn kajáért, de vigyázz, azonnal rohanj is vissza, mert a garádics elszakad! Balra egy kis kiálló rész a sárga cső fölé nyúlik. Állj a korlát mellé és akció, Raiden átveti magát rajta, ezután az R1 gombbal tudsz oldalazni. Menj el a gerenda végébe, és pont a cső fölött a guggolás gombot lenyomva ess le rá. Lefelé indulva (sétálj!) találsz kaját (guanóra vigyázni!), majd irány visszafelé, északnak. A cső vége felé, balra egy leszakadt platform. A cső széléről egy oldalugrással (irány + guggolás) elméletileg fel tudsz rá ugrani (oldalugrással), és felszedheted az AKS-hez való hangtompítót, majd a híd végében átugorhatsz a jobb oldali gyilokjáróra is. Ez az elmélet. Gyakorlatilag nekem nem jött össze, de nyugodtan próbálkozz – sok hasznát én amúgy se vettem volna ennek a kütyünek, úgyhogy nem is erőlködtem. Ha te sem akarsz szenvedni, inkább menj végig a csövön, húzódzkodj fel a kis „emelvényre", és innen egy oldalugrással feljuthatsz az említett jobb oldali körfolyosóra. A hátad mögött fellángol a tűz – ne törődj vele, rohanj végig előre, és ne állj meg, mert a padló omlékony. A végén ismét ugorj át a korláton, oldalazz el az első erkélyig (R1 - L1), és pottyanj le. Szemben két ör csekkol be, gyorsan intézd el őket az árnyékból akár a PSG-1, akár a hű SOCOM segítségével! Ezután tovább előre, az első lyukat egy oldalugrással kell letudnod, a másodikat a korláton átvetődve és átlógaszkodva. A végén mássz fel a létrán.

STRUT L PERIMETER
Amint felértél, vágd hasra magad: két ör leselkedik kifelé az ablakon, ha meglátnak, nagy baj lesz, jönnek a Cypherek! De semmi gond, az előre gombot folyamatosan nyomva csússz végig a folyosón, a lapok itt is leszakadnak alattad, semmi pánik, csak ne állj meg! A végén elérsz egy nagy lyukig. Tapadj neki a falnak, és kezdj el óvatosan továbbhaladni – amint elérsz a ventilátorhoz, guggolj le, és így oldalazz tovább! Hamarosan egy őr feletted pisilni kezd az óceánba, ne foglalkozz vele, oldalazz át a sárga sugár mögött. (Van kapacitása a jóembernek!) A következő folyosóra szintén le kell pottyannod (kis kamerazavarral), odalent némi AKS töltény. Ez a gyilokjáró vezet a KL összekötő hídhoz. Kb.

az út negyedénél balra észrevehetsz egy Cyphert, és innen a SOCOM-mal lelőheted, kevesebb bajod lesz! A lépcső tetejéről meglátható a 2. magot őrző kisebb Cypher-hadsereget. Adj nekik legkedvesebb fegyveredel, gyorsan, pontosan! Ha elpusztultak, rohanj be az ajtón – persze némi talajgyakorlat, ugrással, lógással még hátra lesz, de ez már gyerekjáték…

SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Nyugodt kis pálya, őr nélkül. Olgica megjelenik, és áram alá helyezi a folyosót – az elnök bent csücsül az elosztóteremben, igen jó helyen. Egyetlen esélyünk maradt: kilőni a kapcsolószekrényt egy szellőzőn át egy Nikita nevezetű fegyver irányítható rakétájával. Irány lefelé, le a lépcsőn (az aljában rakéta, még nem tudod felvenni), a ládákon némi SOCOM lőszer, tovább balra, újabb lépcső, az aljában M9 töltény. Fel a lépcsőn, és jobbra a folyosóra. Balra a kis beugróban zavarógránát, ezzel szemben pedig egy kis sötét terem. Két kamera figyel itt, lődd ki őket a SOCOM-mal (a hőérzékelős szemüveggel esetleg könnyíthetsz a helyzeteden). Vissza ki a folyosóra, és be jobbra a következő kis szobába, ahol letöltheted a szint térképét, valamint begyűjthetsz némi M4 lőszert is – az északi ajtón kilépve (szemben a lift), a folyosó jobb végében találsz még ilyet. Szedd fel, ha kell, és irány a lift, le az alsó szintre. (A pihenő keleti falának tapadva bepillantást nyersz az elosztóterembe, megütögetve a falat a jóember odajön, és erősen csodálkozik…)

SHELL 2 CORE, B1 INFILTRATION CHAMBER NO. 1

Rögtön jobbra, a lift mellett egy hálás terminálról letöltheted a pálya térképét, aztán irány a víz. Az ezredes ismét úszóleckét ad, én is, emlékeztetőül: merülés az ütés gombbal, ezután ezt nyomva tartva tempózol, az iránygombokkal mozogsz, ha gyorsan nyomogatod a felfelé/lefelé gombot, gyorsabban haladsz az adott irányba. Ami a fontos: a térképen látható nagy kék foltok szellőzőaknákat jelölnek, itt felúszhatsz levegőt venni, használd ki ezeket a lehetőségeket! Íme egy térkép **[MAP01].**

A nyíl mutatja, honnan lépsz be a képbe, az NVG felirat egy éjjellátó szemüveget jelöl, a nagy N betű pedig a Nikitát. Szedd össze mindkettőt, majd tempózz vissza az elejére, és a lifttel irány vissza a felső szint.

SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Új fegyveredhez plusz lőszert a KL hídhoz közeli lépcső mellett találsz. Fő cél a kis sötét szoba, ahol kilőtted a két kamerát. Vedd fel az éjjellátó szemüveget (N.V.G.), mássz fel jobbra a kis ládára, fordulj északnak, és szerelkezz fel a Nikitával. A szögletes levegőcsövek között látnod kell egy kis, nyitott szellőzőnyílást. Állítsd középre a célkeresztet, és tűz. Innentől kezdve te irányítod a rakétát az iránygombokkal. Finoman el kell kormányozni jobbra, majd picit lefelé toszogatva. Hamar beér a terembe, vigyázz, nem a meglepett főnök a cél! Óvatosan terelgesd balra, az oszlop mellett, cél a bal hátsó sarok, a nagy acélszürke szekrénysor. Ha sikeresen célba ért a csomag, egy filmbejátszást kell látnod. Szabad a pálya! Most egy hosszabb mozi jön, tele meglepetéssel. Mint kiderül, az elnök csak egy báb. Az országot egy titokzatos szervezet tagjai, a Hazafiak irányítják. A 12 főből álló „bölcsek tanácsa" világuralomra tör. A titokzatos Solidus a korábbi elnök, George Sears; összedobott egy kis csapatot, hogy felvegye ellenük a harcot – ez a Dead Cell. És még valami: a Big Shell maga az új Metal Gear, az Arsenal Gear „sapkája". A szerkezet egy különösen fejlett mesterséges intelligenciát (GW) rejt, melyet Otacon húga, Emma programozott. A cél: megtalálni a kislányt, akit a B1 szint északnyugati részében, egy öltözőben őriznek, és átadni neki egy MO lemezt, mely tönkreteheti a rendszert – kapunk a feladathoz egy LV4-es kártyát is. Az elnök végül azt kéri, hogy Raiden ölje meg, mielőtt a biometrikus azonosító beindítaná az atombombát. Ezt Ocelot koma megteszi hősünk helyett, ami most elég logikátlan lépésnek tűnik. A helyzet bonyolódik… Amint tiéd a pálya, séta a lifthez, és vissza, le a B1 szintre. Üszni megyünk.

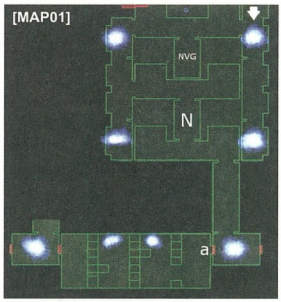
SHELL 2 CORE, B1 FILTRATION CHAMBER NO. 1

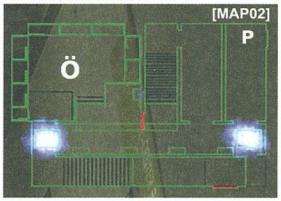
Ismét be a vízbe. Nézd a fenti térképet – a kis „a" betűvel jelölt ajtón kell bemenned. Amikor eléérsz, nagyon sűrűn nyomogasd az akciógombot. Jön egy kis hangulatos mozi…
A nagyterem elég cikis. A roncsok között kell járatot találni – az első valahol jobbra lent van, a második fent. Amikor átjutsz egy szakaszon, gyorsan menj fel levegőért. Jegyezd meg jól a két átjárót, hiszen visszafelé sokkal nehezebb dolgod lesz! Ha kiértél a vízből, beérsz egy kis terembe – egy újabb párbajhoz, már megint ez az idegesítő vámpír… (Mellesleg kiderül a titok: Ocelotnak már nincs szüksége az atombombára, mert birtokában van egy nagy tisztaságú hidrogénbomba. Egyre jobb.)
A terem közepén lévő medencében nagy sűrűségű víz van, bele ne ess, mert nincs kiút! A megfelelő fegyver Vamp ellen az RGB6 gránátvető, picivel a fickó feje fölé kell célozni. Az általa dobált kések elől viszonylag egyszerű elugrálni, amikor eltalálod – és néha magától is – fejest ugrik a medencébe. A legjobb támadási időpont, amikor kimászik a vízből, ilyenkor kicsit pihen, ha megsorozod, visszaesik, és kezdheted elölről – ha ügyes vagy, így akár végigny omhatod a meccset. A vége felé mesteri módon *leszögezi az árnyékod*, így nem tudsz elmozdulni (örület!). Ezt úgy tudod kivédeni, hogy kilövöd a négy reflektort a medence négy sarka fölül, ráadásul ezzel utolsó támadását is kivéded. Ha elfeküdt, nyomás a túlsó ajtó, persze, hogy megint a víz alá.

SHELL 2 CORE, B1 FILTRATION CHAMBER NO. 2

Ez egy jóval kisebb helyiség, mellékelek ide is egy térképet **[MAP02].**

Rögtön a bejáratnál kaja, az első szellőzőnél AKS töltény. Cél a bal felső sarokban lévő, nagy „Ö" betűvel jelölt öltözőt, ám előtte érdemes felvenni a második levegővételi hely mögötti szoba végéből a golyóálló mellényt („P", mint páncélzat). Amint beértél a terembe, az ajtótól jobbra ott a terminál, jelentkezz be. A szekrényekben Pentazemin (fontos lesz!), C4 és pornóújság – no meg Emmácska, kicsi lány. További titkok nyomára jutunk: a Y2K-bug





elleni védőprogram a Hazafiak kis ajándékát is tartalmazta, ezzel gyakorlatilag immáron hozzáférnek a világ összes számítógépes rendszeréhez. A tizenkettek pár apró információt elhallgattattak – például hogy az emberi szervezet több gént tartalmaz, mint amennyiről a tudósok beszámoltak, és ezeket immáron kontrollálni is lehet: íme az előre tervezhető jövő. Kezd félelmetes lenni az egész… Kétségtelen, hogy ezért akar Solidus pont Manhattan fölött robbantani – ezzel megnyirbálná a Hazafiak rendszerét. Közben Otakontól azt is megtudtuk, hogy Emma fél a víztől,

így hátipukiban kell átevezni vele a fél világot. Sajnos Emma tüdőkapacitása igen kicsi, így jóval többször kell vele felemelni levegőért. Az első szakasz viszonylag egyszerű: vissza a korábbi csata helyszínére. Sajnos a kislány lábába valami bénító anyagot fecskendeztek, így járásképtelen. Amikor partot értek, lépj hozzá fegyvertelenül, és nyomd meg az akciógombot, ezzel megragadod a kezét, és lehet húzkodni. Ha esetleg a lány élettereje csökkent volna, engedd el, kis idő múlva leül a földre, ilyenkor szerencsésen regenerálódik. Persze ilyen vonatozáskor mindketten véddelenek vagytok, hiszen Raiden nem vehet elő semmilyen fegyvert.
A „nehézvizes" teremben a medence jobb oldalán haladjatok végig, ugyanis a bal part alá van aknázva. A következő szakasz a keményebb, főleg a roncsokkal teli nagyterem. Figyeld erősen a lány oxigénmérőjét, és időben úsz fel vele levegőért! Ha kiértetek, irány a lift – újabb probléma! Emma természetesen a bogaraktól is retteg, márpedig itt valóságos csótányfesztivál van. Vagy körberohangálva eltaposod őket, vagy a fagyasztóspray-vel betereled a csapatot a legközelebbi szellőzőbe – ez a gyorsabb módszer. Előtte érdemes lehívni a liftet, mert hamar visszajönnek! Ha tiszta a terep, gyorsan húzd be a lányt a liftbe, és irány a felső szint.

SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Ez az első lopakodós szint. A lényeg: mindig helyezd biztonságba Emmát, aztán intézd el az őröket. Bár először csak két posztost látsz, hamarosan jön még négy, úgyhogy sűrű és izgalmas meccs vár rád.

Egy lehetséges megoldás: a lányt a lifttől jobbra lévő alkóvba dugod, elintézed a pihenőben figyelő őrt, és behúzod Emmához, ezután séta lefelé. Ha a folyosón elérsz a raktárig, jön egy őr a lifttel, bújj el odabent, amikor elindul visszafelé a lifthez, kapd el hátulról, és húzd be korábbi búvóhelyedre. Most vidd Emmát a pihenőbe, ekkor megjelenik az alsó folyosón lévő őr, és megáll – háttal az ajtónak, könnyű csemege. Vidd őt is a raktárba.

A hosszú folyosó végén, a bal sarokban Pentazemin (szükség lesz rá!), az ellenkező végében SOCOM lőszer. Egy őr a fal túloldalán sétálni kezd, simán el lehet kábítani – a túloldali társa szerencsére nem elég bátor, hogy kíváncsiskodjon. Most vidd Emmát a lépcsőhöz, intézd el az őrt a ládák túloldalán, majd kéz a kézben a lánnyal vágjatok át a termen a következő lépcsőig. Itt jelenik meg az utolsó őr, a kijárathoz vezető folyosón. Amint elindul fölfelé, elkaphatod. A terep tiszta, vidd ki a hugicát a szabadba.

KL CONNECTING BRIDGE

Két Cypher őrzi a hidat, szedd le őket jól. Kaja, PSG-a töltények és zavarógránát vár rád odakint. Emmát hátrahagyva menj végig a hídon, az alacsony fal fedezékében várd be az őrt, amíg elindul a lépcsőn lefelé, és teritsd le, odalent további cuccok várnak, ezután irány az „L" épület. Odaindulva lesz némi tűz, oltsd el a fagyasztóval, és menj vissza Emmáért, aztán irány az ajtó – 5-ös szintű, szerencsére a kiscsajnál van egy LV5-ös kártya, úgyhogy hajrá.

STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY

Egy nagyon pici helységben vagytok, a kijárat szemben van. Két őr van itt: az egyik sétál, a másik az ajtótól jobbra figyel erősen. Most az M9-é a főszerep – ha megölöd a posztost, kitör a riadó! Én egyszerűen elaltattam a másztáló emberkét, erre a társa odarohant hozzá – ő is kapott kettőt fejbe. Vidd át a lányt a szomszéd helyiségbe – szép hosszú mászás következik lefelé.

STRUT L OIL FENCE

Most jön egy jópofa, de nem egyszerű küldetés: Emmának át kell szaladnia egy hosszú pályán, amit őrök, Cypherek és aknák vigyáznak. Raiden nem mozdulhat, így innen kell kezelésbe venned a dolgot – a főszerep ismét a PSG-1-é lesz. Vegyél be egy Pentazemint, aztán fejre a hőérzékelős szemüveggel, kézbe a puska, és hajrá. Először az első szakasz aknáit kell felrobbantanod, majd gyorsan a szemben lévő épületről az őrt, és jöhet jobbra a Cypher is (célozz alulra, a fegyverére!). Amint a lány közeledik a toronyhoz, jó pár őr és szonda bukkan fel, úgyhogy játék újra: nyugtató, szemüveg, gyors és pontos lövések. A következő szakasz vége felé is lesz még akna, figyelj rá! Legalább egy vagy két Pentazemint kell hagyni későbbre, ne feleld, a cigi is nyugtat, bár csökkenti az életerődet. Töltényt mindig találsz a közelben, ha kell, és épp van rá időd, szedd fel. Nemsokára bejelentkezik Snake is, ő is elfoglalja a helyét, így bármikor hívhatod segítségért, bár viszonzásul pár szondát neked kell leszedned. Vigyázz, ő az a fekvő alak a harmadik tornyon, ne lődd meg, mert visszalő… Emma már majdnem átér, amikor megjelenik – Vamp! Szívós egy dög, kétségtelen. Nagyon gyorsnak kell lenned, mert a szipoly elszívja a lány életerejét. Dobj be egy nyugtatót, közelíts rá Vamp fejére, és amint szabaddá válik, pukkants bele egy új lyukat. Ismételd, míg végre végleg (?) elpusztul. Sajnos Emma is súlyosan megsérül. Gyorsan el kell jutni az első magba – a mozi végén máris az E épületben találod magad. Nyisd ki az ajtót, a félkörives folyosón SOCOM töltény, irány a csomagoló.

STRUT E PARCEL ROOM

Elég békés a terep, egyetlen őr maradt. A lépcsőnél bevárhatod, míg elindul északnak, ezután elkaphatod. Van itt egy LV5-ös ajtó is, odabent egy digitális fényképezőgéppel, szedd fel, aztán irány az EF híd a délkeleti kijáraton át.

EF CONNECTING BRIDGE

Három izgatott Cypher vár rád, adj nekik. Az 1-es magba vezető híd elég rossz állapotban van, előbb egy gyors oldalszaltó vár rád, majd át kell lógatnod magad a túlvégbe. Remélhetőleg eddigre már Raiden elég bikás lett, hogy egyvégtében átszambázzon a gerendán, ha nem, húzd fel magad ott, ahol nem lyukas a padló, aztán így tovább.

SHELL 1 CORE, 1F

Őr nincs, viszont akna van az alsó szakaszon, így inkább a csótánytengeren vezesd át hősöd. Lépj be a liftbe, és mozizunk orrvérzésig. Csúnya dolgok derülnek ki: Otacon mostohaanyjával etyepetyézett, így apja halála nem volt véletlen. Úgy tűnik, mindenki hibázott, és egyre bonyolultabb családi szálak kerülnek elő, kész szappanopera. Emma meghal, és magával visz sok titkot. Otacon kis vezeklésképpen vállalja, hogy kiszabadítja a túszokat, Raiden és Snake pedig elindul az Arsenal Gear gyomrába.

Hogy bonyolultabb legyen a képlet, belibeg a kiborg-nindzsa is – aki nem más, mint Olga barátnőnk. Mi van itt?! Rohanunk tovább az őrületbe: Raiden egy szál fütykösben egy teremben találja magát Ocelottal és Solidus úrral – akiről kiderül, hogy a srác (fedőneve: Fehér Ördög és Hasfelmetsző Jack) nevelőapja. (Jaj!) Apuci ruhájának szerelvényét lenyomja Raiden gigáján – sűrűn nyomogasd az akciógombot, hogy megüszd! Aztán jön Olga, akinek lányát a Hazafiak tartják fogva, ő ezért kevert, mint fáradt ló a kamillásban. Szerencsére kiszabadítja hősünket, és ellátja tanácsokkal a továbbiakra nézve.

ARSENAL GEAR, STOMACH

Oké, ez lesz az igazi lopakodás! Semmi ruha, fegyver, sőt két kezed is használhatatlan… Ebben az áldatlan állapotban, a hidegben Raiden könnyen megfázhat, ami hangos tüsszögéshez és így lebukáshoz vezethet – oldalt a szekrényben találsz gyógyszert erre az esetre, ezt majd az első tüsszentés után nyeld le! Lépj ki a teremből, a kis zsilipkamrában ott egy terminál, igen hasznos, töltsd le a térképet, és lépj ki a nagyterembe.

ARSENAL GEAR, JEJUNUM

Hívás érkezik a tábornoktól, aki úgy tűnik, szintén megőrült, ami nem csoda, eddigre

A kedvezményes akció keretein belül megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **1000 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **1200 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **1200 Ft/db** (2 CD + 52o újság)				

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

már én is furcsán éreztem magam. A jóember kb. 10 másodpercenként becsekkol, egyre nagyobb hülyeségeket mondva. A számítógépes vírus is most kezd hatni, érdekes egybeesés. A nagyteremben (aminek mindig más lesz a neve, aháyszor belépsz), három-három őr strázsál, némi kamerával megsegítve. Célod a felső szint északkeleti ajtaja.
Az első őrt könnyű kicselezni: siess át a jobb oldali konténerhez, tapadj neki, ütögesd meg az oldalát – amikor a fickó odamegy, csússz el jobbra, és siess le a lépcsőn. Amikor az itteni posztos elindul északnak, irány a kis keresztirányú átjáró a bal oldal, és gyorsan lefelé, itt találsz egy rejtekdobozt, rögtön kucorodj is alá, picit melegen tart, és segíti az előrehaladásod.
Mássz fel a kameráig. Amikor az elfordul északnak, a túloldali őr pedig délnek indul, gyorsan siess át a jobb oldalra, és irány felfelé. Itt egy nagy lyuk – tedd el a dobozt, pottyanj le, és gyorsan bújj a konténer rejtekébe. Jobbra találsz némi kaját, és kifigyelheted a következő strázsát: egy L-alakú úton mozog egy láda körül. Óvatosan, a konténerek fedezékében haladj előre. Cél balra a lépcső. Amint az őr hátat fordít, gyorsan rohanj fel a garádicson. Ő valószínűleg gyanút fog, de szerencsére nem megy a dolog után, úgyhogy biztonságban leszel idefent. Ez viszont aljas. Az ajtó a túloldalon van, de egy igen trükkös őr cirkumveniál erre. Rohanj át jobbra, a fal mögé. A kamerán könnyen túljutsz, de az őrön nem fogsz. Amint a jóember az északi falnak fordul, rohanj neki az ajtónak. Biztos, hogy lebuksz, de amint kikeveredsz a teremből, elmúlik a veszély!

ARSENAL GEAR, ASCENDING COLON

Campbell egyre idiótábbá válik. A hosszú folyosó déli végében kaja, annyi most a dolgod, hogy fel-le rohangászol, mint pók a falon. Közben Rózsika is szentimentál picit, teljes a káosz. Kis pihentetésképpen a radarodon megjelenik egy csinos japán leányzó videója – ne válaszolj a bejövő hívásokra, és végignézheted! A videó végén „vedd fel a telefont", a tábornokkal és kedveseddel való eszmecsere után végre megérkezik Snake is, fegyverrel, ruhával, és átnyújtja Olga ajándékát, a nagyfrekvenciájú kardot. A rádiót nem lehet vele hallgatni ugyan, viszont ügyes szerkezet.

Gyakorold be a használatát, mert szükség lesz rá! Az L2 gombbal tudsz védekezni. Az ütésgomb ütést jelent, a támadás gombbal tudod forgatni a pengét: ha kék a kijelzőn a fegyver, akkor van fonákon, ilyenkor csak megütöd az ellent, a piros jelöli az éles felét. Figurázni, támadni a kameramozgató gombokkal tudsz, szerencsére ezek most működnek. Elméletileg van egy forgás is, de azt csak valami játékvezérlővel tudod előcsalni. Ha már elég Zorrósnak érzed magad (az utolsó meccset ezzel fogod megvívni!), irány az északi kijárat. (Ha a dögcédulákra mész, kezdj el bokszolni Kígyó barátunkkal! Egy gyors kombó, aztán menekülés és újra ütés. Ha elterül, itt a billog, igen értékes trófea!)

ARSENAL GEAR, ILLEUM

Nagy és idegesítő csata veszi kezdetét, rengeteg kardos nindzsával. Bár Snake átvállalja a feladat oroszlánrészét, azért nem árt figyelni a fiú életére. Sok tanácsom nem lehet, a konténerek mögül lődd ki a rosszaságokat M4-gyel, a kedvenc SOCOM-mal, vagy akár a Stingerrel. Ha elfogyott egy adag, siess előre, Snake jön utánad, és megy elölről az egész. A cél természetesen a szemben lévő ajtó.

ARSENAL GEAR, SIGMOID COLON

No, ez volt az a pont, ahol igencsak csuklottak már a fejlesztők. Egy nagy nyílt térben tengernyi kardos fickó potyog a nyakatokba, nagyon vigyázz Snake életére, mert könnyen bekerül a tűzvonaladba! Most már próbálgathatod a kardtudásodat is. Ami az igazán őrjítő: néha megjelenik egy játék vége képernyő, de nem „Mission Failed", hanem „Fission Mailed" felirattal. Ilyenkor semmi gáz, pusztán a tenyérnyi kis képernyőben kell tovább küzdened az ellenséggel… Őrület! Ha elfogyott az ellen, belibeg Szerencse kisasszony, már épp hiányzott. Snake kezelésbe veszi, Raiden felmászhat a tetőre, szívni.
Pótpapa hosszú beszédet intéz Jackhez, némi torokseprűzéssel kísérve, ideje, hogy kicsit szétverd a billentyűzetedet, az akció gombra koncentrálva, mint a kínpadon. De a java csak most jön: megérkezik három MG Ray, ők lesznek a játszótársaid.

Be kell valljam, ezt a párbajt trénerrel nyomtam végig. Egyszerűen borzalmas az egész. A felállás az, hogy beáll középre egy dög, kettő oldalról szórja rád a rakétákat. Az egyetlen fegyver, amivel felveheted a küzdelmet, a Stinger. Lőszer termelődik hozzá az aréna mentén, időnként középen megjelenik némi kaja is. A fegyvered a RAY több részét is bejelöli, neked a fejét kell meglőnöd. A legjobb az, ha a tátott szájába tudsz beledurrantani – ez vagy az ő támadásakor lehetséges, vagy ha meglövöd a szerkezet térdét. Persze közben jönnek rád rakéták, géppisztoly-sorozatok, lézer, ami kell, ezért egy-egy lövés után zsebre kell vágni a Stingert, és menekülni körbe, jobbra-balra. Ha egy RAY elesik, újabb áll a helyére. Normál fokozaton 5 darabot kell lelőnöd, A01E-től A05E-ig (bár nekem még volt egy ráadás, de kicsit a végére már összekeveredtem.) Csak kedvcsinálónak: nehéz fokozaton 12, extrémen 20 RAY-t kell kifektetned. Nevetséges…
Iszonyatos hosszú film kezdődik. Előbb úgy tűnik, mindent Ocelot intézett. Fortune például az elsüllyesztett hajó kapitányának a lánya, akinek férjét is a szervezet ölte meg, hogy megszerezze a csajt, akit egyébként nem a jószerencse, hanem egy elektromágneses pajzs véd a lövedékektől. Fatman egy teszt volt Raiden számára, hogy előkészítsenek egy olyan végső csatát, mint anno Snake és Big Boss között volt. Aztán kiderül, hogy az egész mögött maga Liquid áll, aki Ocelot testében rejtőzve várt a megfelelő pillanatra. Ekkor már kezdtem feladni az egészet. Kicsit bonyolult a mese… A lényeg: a két Snake, Liquid és Solid elmerül a habokban, Raiden és pótpapája, a harmadik Snake, Solidus hipphopp New Yorkban találja magát, a Federal Hall tetején. Újabb dolgok derülnek ki: a Hazafiak nem emberek, hanem valamiféle mesterséges tudatlények. Erősen Mátrix-szagú sztori kerekedik a végére. A Hazafiak az emberiséget akarják irányítani, elvéve azok szabad akaratát. Most például megparancsolják Raidennek, ölje meg Solidust. Ha ő hal meg, vele hal Olga gyermeke és Rose is. Ha a csata sikerül, Raiden segítségével a mű teljessé válik. Aztán Solidus közli, hogy ő ölte meg Jack szüleit, és hogy a srác magában hordozza a Hazafiakról szóló információkat. Sürű!

FEDERAL HALL

Ez aztán a kegyetlen! Az egyetlen fegyvered a kard. Legyen a kard piros, azaz élével kifelé, és próbálj meg közelharcba bocsátkozni, folyamatosan osztva Solidust. Egyetlen kaja van, a tető jobb felső sarkában, több nem is lesz. Közben menekülj, főleg a csápok és a tűztámadás elől. Amikor a jóember kéken kezd el világítani, akkor akar csápolni, viszont ekkor sebezhető igazán. Ha felemelkedik, fuss el – viszont amint talajt fog, azonnal ugorj oda és csépeld, ez is egy alkalmas pillanat. Ha már eléggé lecsökkent az ereje, Solidus lecsatolja a karjait, és komoly támadásba kezd, úgyhogy még többet fogsz menekülni. Nagyon borzasztó, főleg ezzel az irányítással! Ha vége a jóembernek, lehet nézni a zárófilmet. Ez már tényleg Mátrix. Várd meg a stáblista végét, jön még némi információmorzsa a történethez. Ha sikerül összeraknod a sztorit, külön gratulálok! Ennyi volt, a folytatást úgyse ússzuk meg…

][redenc

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ COUNTERS. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

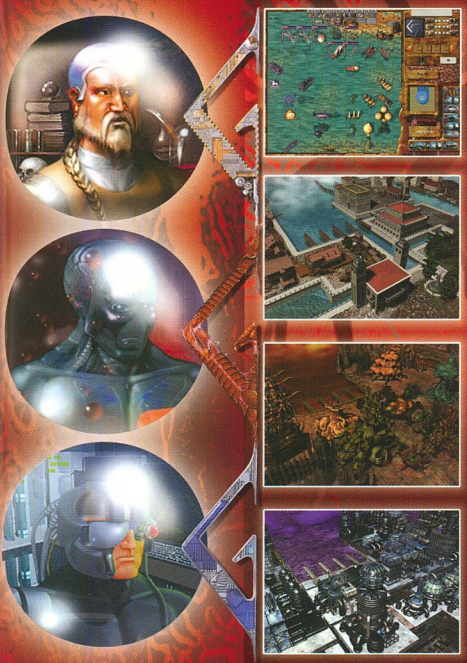
WWW.CDGAMES.HU

pc.games

pc-s játékmagazin

998 Ft

Teljes magyar nyelvű stratégiai játékkal



exkluzív bemutatók, tesztek:

Chrome, Star Trek Elite Force II
Will Rock, Red Faction 2, Blitzkrieg
és még sok minden más...

fókuszban:

Akciójátékok evolúciója
- a Quake-től a Doom 3-ig

Ingyenes teljes játékok
- régi játékok az interneten

CD írás nagylexikon
- hogyan írjuk túl a CD-ket

Házi tűzfalak
- védelem a behatolók ellen

keresd az újságárusoknál!

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE
MSX
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK

DEMO-K

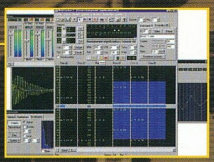
CHAMPIONSHIP MANAGER 4
CHEBOMAN
PRO BASS FISHING 2003
SAILORS OF THE SKY
SALAMMBO
STARSCAPE
TWILIGHT MAHJONGG

TELJES JÁTÉKOK

CAPTAIN PORK
DARK WARS 3.0
GUNNER 3
HIGHWAY BOWLER
SPACE JACK
SPACE MONOPOLY
STANDARD RACE GAME
SUPER TRANSBALL 2

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

ALL EDITOR
AMIGO DVD RIPPER 2.6
ARTSTUDIO MULTIMEDIA 4.0
AUTOSHUTDOWN 4.0
CDROLLER 4.30
CRYSTALBUTTON
DIGITAL PHONEBOOK 2003
1ST DVD RIPPER 2.1
IE ++ 2.0
KÓDMESTER DEMO 2.5
MADTRACKER 2.20
PICTURE TO TV 1.4
PHOTOCLEANER 2.2
POPUP & PRIVACY DEFENDER 7.0.3
RASTERVECT 7.1
LIATRO SWF DECODER 3.0
SWF STUDIO 2
WICHIO 1.1
WINCMD DIRECTORY MENU
CUSTOMIZER 1.2



SHAREWARE JÁTÉKOK

ABI-BALL
AQUADIGGER 3D
BALL ATTACK
BRAINS BRAKER
BUMPER ARENA
FROG BALL
GOOFBALL
BUBBLE ICE AGE
IMPOSSIBALL
KRAKOUT RE
LODE DOOMER
MAGE BROS
MATCHES
PACUS
ROUGE DUNGEON
NAPALM RACING
ROCKNOR'S BAD DAY
SQUARES
GALACTIC TEDDY

KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

ANNO 1503
BATTLEFIELD 1942
HALF LIFE
NEVERWINTER NIGHTS
QUAKE 3
UNREAL TOURNAMENT 2003
WARCRAFT III

RETRO JÁTÉKOK

3D MONSTER MAZZE
ACTWD
ASTEROID
BALLERBURG
BRUCE LEE 2
CAVELON
GROUND FORCE ZERO
INVADERS
LIERO AI
LINCITY
MACHINEBALL
NARADIUS
NIFTY LIFTY
PASKA
ROBOFACTORY
DR. RUDY
SIDVIC
SOFTWARE THIEF
SPACE TAXI 2
SPLAT!
STYX
TORPEDO ALLEY
TROLLIE WALLIE
ZAK MCKRACKEN 2

TUNING

FRESH DIAGNOSE 5.60
PC DOCTORE 3.1
SPEED4WEB
SYSTEM CLEANER 4.8
WINDOWS & INTERNET WASHER PRO
WINDOWS SYSTEM OPTIMIZER 3.1
WINSETTINGS 5.1
WINSCRUB 1.0

EXTRA PROGRAMOK

ALTDESK
COMPUCHESS
CHESSKID
CODING WORKSHOP RINGTONE CONVERTER 4.0
PALM OS 5.0 SIMULATOR
SHOW.KIT
SUPERFIGHTER
WINAMP - WASABI SDK

PROGRAMOZÁS

AMP II TECHDEMO
GLHORIZON
WINGS3D

VIDEO

ENTER THE MATRIX
YAGER

+ WINAMP SKINEK, PLUGINEK
+ CHEAT-EK, TRAINEREK
+ SCREENSAVER-EK

9 771386 737000 00303